Compendium Tarot Mexicanus

I

El Mago

PEPH

Estudios sobre el Tarot desde México

1. El Mago
Estudios sobre el Tarot desde México

1. El Mago

Estudios sobre el Tarot desde México

Compendium Tarot Mexicanus

LAJU OX

1. El Mago. Estudios sobre el Tarot desde México.
Volumen 2 de la Colección: Compendium Tarot Mexicanus
Primera edición (2026).

Programa Editorial para la Profesionalización de Humanistas
© D.R. LAJU OX S.A.S. de C.V.
Victoriano González, 320, Tianguistenco. Estado de México, México.

Coordinador: Luis Angel Hernández Cuevas
Asistente editorial: Iris Alexandra López Alvarado
Corrección de estilo: Jessica Arely Lara Torres
Diseño de portada: Alan Daniel Olalde Mosqueda

ISBN Colección digital: 978-607-26879-4-3
ISBN Colección impresa: 978-607-26879-1-2

ISBN impreso: 978-607-26879-3-6
ISBN digital: 978-607-69772-4-8

Impreso en México. | Publicación digital en formato PDF

Todos los derechos reservados a LAJU OX S.A.S. de C.V. Queda prohibida su reproducción parcial o total, por cualquier medio mecánicos o digitales sin previa autorización del editor. Esta obra es una edición académica dictaminada, a través del mecanismo de revisión por dobles pares ciegos, gestionado en la plataforma Open Monograph Press de LAJU OX, y cuya dictaminación quedo asentada en el expediente CTMN0026. LAJU OX® es una marca registrada. La versión digital se coloca en consulta pública bajo los estándares de conocimiento abierto, bajo la Licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. CC BY-NC-ND.

Índice

Nota de la edición.....I
Luis Angel Hernández Cuevas

Presentación.....III
Maricela Dorantes Soria

Aportes de Leopoldo Cicognara a la Historia del Tarot del siglo XIX: un análisis de *Memorie spettanti alla storia della calcografia*.....1
Hilda María Cadenas Morales

Entre el desencanto y el reencantamiento: el Tarot como dispositivo de agencia cultural en las juventudes contemporáneas.....39
María del Carmen Ortiz Hidalgo

Narración de historias en espacios digitales: la resignificación del Tarot por las comunidades globales de videojuegos (2020-2025).....71
Roberto Reyes Reyes

"La ruta de Los Enamorados y la Rueda de la Fortuna: Análisis del viaje de la heroína en L*a Storia della Arcana Famiglia*"El Tarot y los viajes narrativos.....115
Vanessa Nadja Morales Ortega

Papus y la tradición esotérica: El Tarot como vía iniciática.156
Issi Lucia Murillo Balderas

El Oráculo durante el Progreso: Una mirada económica de la practica del Tarot durante el Porfiriato.....182
Ilse Angélica Álvarez Palma

La Muerte como *Pathosformel*: genealogía y resignificación del Arcano XIII en la cultura visual occidental. *Alegoría, tránsito y transformación en la imagen del Arcano XIII*.....204
José Ezequiel Robles Luna

Nota de la edición

La presente edición es el producto de la segunda convocatoria al proyecto Compendium Tarot Mexicanus, publicada el 22 de octubre de 2025, como uno de los proyectos de LAJU OX dentro de su sello editorial: Programa Editorial para la Profesionalización de Humanistas. Los textos participantes fueron sometidos a un proceso de revisión por dobles pares ciegos y posteriormente editados en el volumen que el lector tiene en sus manos.

¿Sujeto u objeto?

La sustancia esencial de este proyecto es realizar estudios sobre el Tarot como objeto cultural, desde los aportes académicos, interdisciplinarios e historiográficos emanados de México. En investigaciones recientes, dentro de los estudios antropológicos de la religiosidad, la espiritualidad y las expresiones místicas se ha discutido si el Tarot desde sus contextos de uso y carga histórica debe de ser abordado como un objeto, o bien desde la construcción del sujeto con una identidad dada por sus

usuarios. Más allá de los posicionamientos, el propósito de la iniciativa sigue siendo formar una base de investigaciones que permita entender los fenómenos humanos alrededor del Tarot desde las Ciencias sociales, Artes y Humanidades.

El Programa Editorial para la Profesionalización de Humanistas

De manera interdependiente, este proyecto se desarrolla dentro de un programa específico en LAJU OX, que tiene como objetivo coadyuvar a la formación del perfil profesional de jóvenes investigadores e investigadoras tanto en el ámbito editorial como académico. Siguiendo esta filosofía, en la realización de esta edición han participado recién egresados, pasantes prestadores de servicio social o prácticas profesionales así como voluntarios que han contribuido a la creación de esta edición, ya sea desde la gestión de los procesos editoriales, o bien aportando una investigación inédita. Esperamos que esta iniciativa se traduzca en el reconocimiento de propuestas jóvenes y del impulso de investigadores nóveles.

Agradecemos a los dictaminadores externos por la labor de revisión y reflexión de cada uno de los capítulos, logrando no solo una edición bajo estándares académicos, sino propiciando un primer diálogo entre pares en la mejora continua, valoración e incluso descarte de las investigaciones, que hoy resulta en la edición que tiene el lector en sus manos.

Luis Angel Hernández Cuevas[1]
Coordinador del proyecto

[1] Luis Hernández es Licenciado en Historia por la Universidad Autónoma del Estado de México y Maestrante en Humanidades por la Universidad Autónoma de Zacatecas. Es autor de investigaciones referentes al fenómeno del Tarot en México y coordinador del Proyecto Compendium Tarot Mexicanus en el espacio de LAJU OX.

Presentación

Nómbranos, identifícanos, sepáranos, concédenos el diploma de ilusión concreta.
Tú eres el mago, en tu saco fecundo mora la unidad que sin cesar nos multiplica
para inducirnos a formar un calabozo que es la exacta copia de tu rostro.
Alejandro Jodorowsky

A lo largo de la historia, los signos artificiales han transmitido significados mediante códigos culturales para representar aspectos históricos, políticos, religiosos o sociales. Bajo la perspectiva semiótica, tales conceptos están visibilizados por símbolos que posibilitan la trascendencia y la repercusión en las conductas sociales. La esencia de los signos no lingüísticos es piedra de toque que parte de sensaciones, imágenes y categorías para reconstruir el mundo alegórico. El Tarot constituye una reconfiguración simbólica testimonial sobre la muerte, el éxito, el amor, el triunfo, entre otros. En la actualidad, la historiografía posiciona al Tarot en las artes esotéricas para reconocer la psique y la introspección.

Este libro ofrece una mirada crítica que estimula el estudio del Tarot como una herramienta para la comprensión de la realidad plagada de significantes que descansan en signos que comunican. Quienes escriben en este proyecto enfatizan la transición de la interpretación iconográfica a la función expresiva y referencial, por lo que advertimos distintas líneas temáticas; por tanto, cada reflexión es parte del entramado que contextualiza la interpretación y la operatividad de la retórica del Tarot. La reflexión sistemática de cada capítulo genera propuestas que fortalecen las configuraciones de comprensión de los símbolos contenidos.

Así, al proponer interpretaciones plagadas de sensibilidad y razonamiento, cada escrito abre paso a distintas metodologías de estudio del Tarot y pretende observar su práctica como introspección que conduce a la interdisciplina entre la filosofía, el arte y la historia. Además, propone el análisis de las convenciones visuales y significaciones de los arcanos mayores y menores, con base en los diversos contextos históricos. Sin duda, cada capítulo se convierte en estudios puntuales y generales del Tarot que, en la estrecha bibliografía, explican cómo se revaloran significantes y simbolismos.

Este proyecto presenta una invitación a adentrarnos en la problemática del Tarot, por lo que visualizaremos a Leopoldo Cicognara como uno de los precursores del estudio de la materialidad de esta práctica esotérica, desde el siglo XIX, a través del soporte, la tinta y la técnica de grabado. De tal suerte que dirige las reflexiones sobre el objeto material y artístico; incluso, se advierte la diversidad iconográfica y las particularidades que presenta cada región, como resultado de su contexto. Las imágenes, más allá de la simplicidad de complemento, se convierten en instrumento para análisis formales y tipológicos, que tras-

ciende lo esotérico, con matices reduccionistas. El acercamiento al estudio de la materialidad posiciona al Tarot como patrimonio cultural, bajo la comprensión crítica y reflexiva de cada contexto metafórico y reflexivo de creación.

En concordancia con este trabajo, en la actualidad el Tarot se ha convertido en un agente cultural, direccionado a la cavilación sociológica y semiótica de las sociedades que lo llevan a la práctica, circunstancias que lo posicionan fuera de la superstición. La vigencia del Tarot irrumpe en el ámbito académico y analítico, debido a que se identifica como una herramienta en contraposición al desencanto social, la búsqueda de la comprensión del contexto actual y la inevitable incertidumbre que matiza la contemporaneidad. En tal especificidad, cada arcano que integra la totalidad del Tarot se supedita a la psique y a la apreciación artística de los receptores, para interiorizar el conocimiento y autocomprender su papel en la vida; por tanto, el Tarot orienta, integra, contextualiza y mitiga las crisis de los individuos.

Desde la crítica constructiva, el Tarot se ha resacralizado como parte de la narrativa de la digitalización, más allá de la pulsión inherente al hombre del juego y el azar, con un enfoque hacia la estructuración de los sentimientos y la racionalidad. Tales expectativas derivan de su matiz lúdico del siglo XIV hasta convertirse en un agente cultural. Como parte del imaginario cultural, la Ilustración y el Orientalismo enmarcaron los orígenes del Tarot en la cultura egipcia, sin otros antecedentes, perspectivas que establecieron el matiz esotérico. En la Nueva Era, en el ocaso de la posguerra, los mazos se despojaron del estatismo interpretativo y se adaptaron a las circunstancias de cada receptor.

En el alcance tecnológico, el Tarot se reformuló en narrativas digitales que ofrecen un lenguaje estético para generaciones que interactúan en los medios digitales y dinamizan los comportamientos sociales, al tiempo que recrean espacios. Por medio de los videojuegos, el Tarot se valida de manera poco común al proponer espacios virtuales en donde participan el Tarotista digital y el receptor.

En las convenciones de las narrativas del anime/manga, el Tarot ha empleado simbologías que vincularon la tradición iconográfica con la búsqueda del poder, a través de la cartomancia y la alquimia. Personajes como Felicità, de La Storia dell'Arcana Famiglia, se convirtieron en la reconfiguración de la compasión universal, representada en la figura femenina, estableciendo un orden distinto al medieval y alejándose de la estructura patriarcal. Así, la validación de esta protagonista femenina se logra al vincular el razonamiento y el sentimiento, en que las pulsiones humanas se supeditan a la racionalidad, lo que la convierte en pieza clave en la funcionalidad social y mística de la sociedad. Felicità reitera el papel del Tarot como instrumento que espejea la psique y la introspección.

En la revitalización del Tarot, se han puesto sobre la mesa estudiosos que implementaron estudios disciplinarios para abreviar la distancia entre la percepción científica y el esoterismo tradicional. Sirva de ejemplo el caso del médico y ocultista Gérard Encausse, quien, bajo el pseudónimo de Papus, se convirtió en el creador de estrategias conceptuales a finales del siglo XIX, para comprender al ocultismo como respuesta integradora a la modernidad, conduciendo al Tarot como una dinámica analítica de los principios del alma, que más que el efugio busca el raciocinio. Papus expuso la necesidad de tramar a la ciencia, la espiritualidad y la tradición esotérica, en aras de advertir los

principios compartidos de las sociedades. Los símbolos y las imágenes adquieren un valor primordial como instrumento de la crítica racional y el discernimiento del espíritu. Valores que convierten al Tarot en explorador de la interioridad y de la universalidad.

De manera irremediable, el siglo XIX fue un punto de partida para los estudios críticos que posicionaron al Tarot como una dinámica interiorizante y de influjo colectivo. Tales circunstancias son visibles en la permisividad del gobierno porfirista para la consulta de la cartomancia. Más allá de la disrupción del orden y progreso y la mística decimonónica, centremos nuestra atención en la validación de la cartomancia por el gobierno, ante el afán por el control de los beneficios económicos.

Mientras que, para la población común, la cartomancia se convirtió en la esperanza ante la incertidumbre de la vida que se suscitaba en espacios de esparcimiento común, como los mercados y las calles, así como de accesibilidad económica; en tanto que, para el gobierno, la predicción rayaba en la excentricidad, la cual cobró relevancia entre los americanos, la cual tenía como contexto espacios privados, salones en que la alta sociedad se entretenía; volviéndolo en una práctica elitista por las tarifas. Estas particularidades de las prácticas sociales en torno del esoterismo visibilizan un México decimonónico en que se normalizaron entretenimientos que, de acuerdo con la legalidad, rayaban en el fraude.

El estudio de los mazos es atrayente al tomar metodologías de análisis de las imágenes. En las últimas décadas, una propuesta significativa del estudio de la imagen es la del intelectual alemán Aby Moritz Warburg, quien enmarcó este ejercicio desde la perspectiva cultural. El *pathosformel*, como fórmula gestual, ha integrado la memoria colectiva y trascendi-

do en el tiempo, lo que posiciona esta fórmula entre culturas equidistantes en tiempo y en espacio. Una de estas fórmulas se visibiliza en el Arcano mayor número XIII, la Muerte, que por medio de posturas y símbolos evoca la percepción del gesto del Memento mori. Ya en su momento Philippe Aries propone que la concepción de la Muerte en el siglo XIX se sublimó de lo biológico al alma. Así, este arcano simbolizó en el Tarot la reconfiguración del fin como una transformación.

Este trabajo es una invitación para problematizar el Tarot y buscar un ejercicio crítico, a través de la imagen o del contexto de creación de los mazos. Desde hace siglos, la ambigüedad del arte esotérico ha prejuiciado el acercamiento a esta expresión; no obstante, la implicación del simbolismo y de significantes conduce a conocimientos particulares de contextos y del imaginario cultural. Así, los mazos de los arcanos mayores y menores conforman la cultura material de las sociedades, por lo que son instrumentos de la comprensión social, al tiempo que generan la introspección y autocomprensión de la existencia. Este proyecto ha demostrado que la práctica del Tarot funge como remedio psíquico ante la crisis de la modernidad, lo que lo convierte en funcional en las sociedades.

Maricela Dorantes Soria[1]
El Colegio Mexiquense A.C.

---

[1] Maricela Dorantes es Doctora y Maestra en Historia del Arte por la UNAM y licenciada en Historia por la UAEMéx, institución donde ejerce como docente desde 2013 y donde realizó una estancia posdoctoral enfocada en estudios de posgrado. Miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNII) desde 2023 y del Seminario de Historia de las Instituciones Virreinales de El Colegio Mexiquense A.C.. Sus líneas de investigación se especializan en el arte novohispano e indígena, el análisis de documentos prehispánicos y coloniales, y el estudio teórico-metodológico de la imagen, áreas sobre las que ha publicado diversos artículos y capítulos de libros especializados.

Aportes de Leopoldo Cicognara a la Historia del Tarot del siglo XIX: un análisis de *Memorie spettanti alla storia della calcografia*

Hilda María Cadenas Morales[1]

Introducción

Desde finales del siglo XX, el estudio histórico del Tarot ha experimentado avances sustantivos a partir de una orientación documental y archivística que ha permitido esclarecer su

---

[1] Hilda Cadenas es Licenciada en Psicología Clínica por la UNAM, maestrante en Tanatología por el Instituto Mexicano de Psicooncología y miembro activo de la *American Psychological Association* (División 36). Su perfil curricular se complementa con estudios internacionales en psicología junguiana, transpersonal y mitología por la UAI (Argentina) y la Universidad de León (España), especializándose en la función psicocultural de la imagen y la semiótica de la muerte. Autora del libro Arcanología —una propuesta teórico-histórica sobre las estructuras del secreto y el poder—, ha destacado como conferencista en la UNAM y el INAH. Actualmente, desarrolla una investigación editorial enfocada en la pedagogía de la muerte y el análisis histórico-cultural del Arcano XIII del Tarot.

desarrollo material, iconográfico y cultural. Este giro metodológico ha contribuido a desplazar interpretaciones especulativas de corte esotérico y ocultista que, durante largo tiempo, condicionaron su comprensión histórica; especialmente aquellas que atribuían al Tarot orígenes egipcios o mitológicos sin respaldo documental. En este contexto, la historiografía contemporánea —representada por diversos autores como Michael Dummett, Ronald Decker, Thierry Depaulis, Andrea Vitali y Terry Zanetti — ha consolidado un enfoque crítico que sitúa la aparición de los primeros *Tarocchi* en ambientes cortesanos italianos y privilegia el análisis de fuentes primarias, que observan tanto las técnicas de producción como los medios de circulación de los mazos.

A pesar de su valor, algunas de estas fuentes han sido relegadas a un segundo plano, las observaciones tempranas formuladas por autores de los siglos XVIII y XIX sobre los naipes y el Tarot han sido fragmentaria y, en muchos casos, meramente referenciales. Entre estas figuras destaca Leopoldo Cicognara (1767–1834), historiador del arte, coleccionista y erudito italiano, cuya obra *Memorie spettanti alla storia della calcografia* [2] constituye un esfuerzo pionero por integrar el estudio de los naipes dentro de una historia crítica de las técnicas gráficas y de la cultura visual europea. En específico el apartado titulado «*Delle Carte da Giuoco*»[3] ofrece una temprana y lúcida aproximación al Tarot desde una perspectiva histórica y material, logrando registrar y comparar diversas fuentes europeas; asimismo, diagnostica la precariedad de los estudios existentes sobre los naipes, subrayando la necesidad de construir una his-

---

[2] Leopoldo Cicognara, *Memorie spettanti alla storia della calcografia* (Firenze: Giachetti, 1831; repr., Internet Archive, 2016).
[3] Cicognara, *Memorie spettanti alla storia della calcografia,* 47.

toria rigurosa que atienda a su producción, circulación y usos culturales. Se dejará constancia de la postura pionera y sustentada que Cicognara adopta en cuanto al origen del Tarot, defendiendo su procedencia italiana y oponiéndose tanto a las teorías egiptizantes como a la atribución de un carácter adivinatorio originario, difundido en Francia a finales del siglo XVIII. Claramente se anticipa a una línea interpretativa que hoy resulta central en la historiografía especializada, una perspectiva crítica, que ha sido desarrollada por investigadores contemporáneos como Andrea Vitali, quienes han documentado que los atributos mágicos y adivinatorios del Tarot no pertenecen a su fase inicial italiana, sino que surgen en el contexto de la masonería francesa ilustrada, delimitando así históricamente el momento de su reinterpretación esotérica.[4]

Para valorar la relevancia historiográfica y metodológica en este contexto, se realiza un recorrido que inicia en la figura de Leopoldo Cicognara en su medio intelectual, atendiendo a su perfil como historiador del arte, coleccionista y partícipe de las redes eruditas europeas del siglo XIX. En un segundo momento, se introduce la obra *Memorie spettanti alla storia della calcografia*, examinando su estructura, propósitos y el lugar que ocupa el estudio de los naipes dentro del proyecto general de Cicognara. Para ello, se continúa con un análisis textual del capítulo «*Delle Carte da Giuoco*», identificando y examinando las referencias al Tarot, así como sus variantes léxicas y su uso contextual.[5] Adicionalmente, se abordada la dimensión material

[4] Andrea Vitali y Terry Zanetti, *Tarots: History, Art, Magic from XV to XX Century* (Faenza: Le Tarot Editions, 2006).

[5] En el marco metodológico, el corpus textual del análisis se limitó de manera concreta a la *Parte seconda*, sin excluir las referencias y menciones del *Discorso preliminare* cuando fue necesario para la contextualización conceptual o terminológica, respetando la estructura textual original.

y técnica de los mazos tal como es presentada por Cicognara, lo que pone de relieve su inserción en la historia de la calcografía, el grabado y la circulación de imágenes. Este aspecto constituye uno de los aportes más originales de las aproximaciones al Tarot de corte historiográfico, distanciándose de las corrientes ocultistas y profundizando en la postura del conde en cuanto a su origen y desarrollo, destacando un enfoque que anticipa preocupaciones metodológicas centrales en los estudios modernos del Tarot. Si bien Cicognara ha sido ampliamente reconocido en la historia del arte, su vigencia fue escasamente atendida por los estudios de Tarot, que hoy buscan reivindicar la importancia de genealogías críticas previas a su consolidación académica contemporánea.

Francesco Leopoldo Cicognara

Es menester consignar algunos datos biográficos relevantes del conde Francesco Leopoldo Cicognara, quien nace en el seno de la nobleza italiana en Ferrara en 1767 y fallece en Venecia en 1834. Recibió su formación en Módena, en el *Collegio dei Nobili. E*n el año 1788, al cumplir los veintiún años, el conde se trasladó a Roma, donde se incorporó a la *Società dell'Arcadia*.[6] Según la Universidad de Navarra, Leopoldo Cicognara, además de ser uno de los primeros historiadores del arte, escribió poesía y desarrolló una actividad sostenida como mecenas y coleccionista.[7] Su posición social le permitió ocupar diversos cargos políticos y diplomáticos: se involucró en el movimiento

[6] Archivio dei Possessori, "Cicognara, Leopoldo," *Archivio*, 2025. https://archiviopossessori.it/archivio/2207-cicognara-leopoldo .

[7] Universidad de Navarra, *Biblioteca Cicognara*, 2025. https://www.unav.edu/web/biblioteca/colecciones-prestamo/otras-colecciones/biblioteca-cicognara .

italiano del *Risorgimento* a finales del siglo XVIII, fue diputado del Congreso de Lyon en 1801 y desempeñó el cargo de consejero de Estado. Sin embargo, sus biógrafos señalan que, tras una serie de altercados que derivaron en su encarcelamiento bajo acusaciones de conspiración, terminó abandonando la vida política para dedicarse de manera exclusiva al mundo del arte.

En 1808 publicó *Del bello, ragionamenti sette*, obra que le valió la dirección de la recién fundada *Accademia di Belle Arti, de Venecia*, de la que estuvo a cargo en el periodo de 1808 a 1827. Desde esta posición desarrolló una investigación prolífica titulada *Storia della scultura*, entre la que destaca una obra en tres volúmenes dedicada a la escultura, inspirada en los trabajos de Johann Joachim Winckelmann y de Seroux d'Agincourt.[8] En esta investigación histórica de la escultura, el conde Cicognara elaboró un texto persuasivo en el que entrelazó acontecimientos literarios y políticos con el relato histórico. Esta aportación que le valió el reconocimiento como miembro extranjero del *Institut de France.* A partir de este momento, obtuvo de forma progresiva un amplio prestigio internacional, el cual se vio reforzado por otra investigación publicada en 1815 dedicada a los monumentos venecianos.[9]

En su faceta como coleccionista, Cicognara logró reunir una biblioteca de extraordinarias dimensiones conocida como el *Fondo Cicognara*, la cual fue adquirida por el Vaticano en 1824 durante el pontificado de León XII y hoy forma parte de la Biblioteca Vaticana.[10] Existe un pasaje que documenta, mediante una serie de cartas, la cesión de la Biblioteca Cicognara al

[8] Emily Crockett y Lee Sorensen, "Cicognara, Leopoldo, Conte," *Dictionary of Art Historians*, 2025. https://arthistorians.info/cicognaral/ .
[9] Crockett y Sorensen, "Cicognara, Leopoldo, Conte".
[10] The Trustees of Princeton University. (2025). *The Digital Cicognara Library.* https://cicognara.org/ .

Vaticano. Al respecto, Elena Granuzzo comenta lo difícil que fue para Cicognara lidiar con sus antecedentes como militante y su servicio al gobierno francés, hechos que podían resultar problemáticos en el contexto pontificio. Además, Granuzzo especifica que la actitud del Papa, lejos de ser punitiva, fue estratégica y visionaria, logrando sobreponerse a las ambigüedades políticas para dar prioridad al proyecto cultural.[11] A partir del inventario de esta biblioteca, el conde elaboró una de sus obras más célebres y consultadas: el *Catalogo ragionato dei libri d'arte e d'antichità posseduti dal Conte Cicognara*, publicado en 1821. Este catálogo se ha convertido en una guía insustituible para el estudio de las fuentes de la historia del arte, desde la Antigüedad hasta los inicios del siglo XIX.[12]

La colección del *Fondo Cicognara* consta de más de cinco mil obras.[13] Esta abarca temas de pintura, escultura y arquitectura, así como sus relaciones con la literatura, la música, la filosofía y otras ramas del saber.[14] La colección incluye obras biográficas, tratados y manuales sobre las artes, estudios sobre emblemas, ritos funerarios, numismática, así como obras sobre antigüedades griegas y romanas, entre otros temas.[15] Los textos están redactados principalmente en italiano, francés, inglés, alemán y latín, y datan del siglo XV al XVIII. Autores como Granuzzo han estimado que la biblioteca es, en sí misma, la

---

[11] Elena Granuzzo, "Leopoldo Cicognara and His Library," *Journal of Art Historiography* 27 (2022), 5. https://doi.org/10.48352/uobxjah.00004160

[12] Biblioteca Nazionale Braidense, *I fondi della Braidense: Fondo Cicognara*, 2025. https://bibliotecabraidense.org/collezione/biblioteca-cicognara/

[13] La Biblioteca Nacional Braidense conserva las cincuenta mil microfichas que integran el *Proyecto Cicognara*, definido como un programa conjunto de la Biblioteca Vaticana y la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign. En Biblioteca Nazionale Braidense, *Fondo Cicognara*.

[14] Archivio dei Possessori, "Cicognara, Leopoldo".

[15] Biblioteca Nazionale Braidense, *Fondo Cicognara*.

consagración del cuidado, la dedicación y la investigación apasionada de Cicognara; por ello, es considerada una de las más importantes y apreciadas de toda Europa.[16] Entre sus multiples contribuciones a la historia del arte, destaca el reconocimiento en 1824 de que la célebre *Ninfa de Fontainebleau* era obra de *Benvenuto Cellini*, atribución que motivó su traslado al Museo del Louvre.[17] Hacia el final de su vida, Francesco Leopoldo Cicognara se dedicó al estudio de la técnica de reproducción calcográfica. Su copiosa investigación se concentra en la obra de 1831 titulada *Memorie spettanti alla storia della calcografia*, distribuida por la imprenta de los hermanos Giaghetti.[18] La notoriedad alcanzada por este trabajo generó una demanda considerable para este género artístico, hasta el punto de que comenzaron a producirse y comercializarse falsificaciones atribuidas a la colección del conde.[19] En 1837, se publicó su obra póstuma *The First Century of Calcography*, a cargo de su sobrino, el conde Nanetti, y de Ch. Albrizzi.[20] Tres años antes de la publicación, Cicognara había fallecido (1834) en la ciudad de Venecia. Fue sepultado en Ferrara, donde su viuda dispuso la colocación del célebre retrato escultórico que Antonio Canova le habría obsequiado.[21]

---

16 Granuzzo, "Leopoldo Cicognara and his library". 1.
17 Crockett y Sorensen, "Cicognara, Leopoldo, Conte."
18 The Digital Cicognara Library.
19 Crockett y Sorensen, "Cicognara, Leopoldo, Conte".
20 The Digital Cicognara Library.
21 Archivio dei Possessori, "Cicognara, Leopoldo''.

Sobre *Memorie spettanti alla storia della calcografía*

Cicognara fundamenta su estudio en la convicción de que la historia del arte mantiene una deuda significativa con la práctica del grabado, con el buril, con sus primeros artífices y con el desarrollo de la calcografía. Esta última es una técnica de estampación en hueco en la que la tinta se deposita en las incisiones practicadas sobre la plancha metálica. En sus orígenes, fue empleada por orfebres para la ornamentación de diversos objetos de metal como armaduras; más adelante, se consolidó como procedimiento autónomo dentro de los talleres de grabado [22]. La obra en cuestión abarca sistemáticamente la historia de la calcografía desde sus orígenes hasta la Edad Moderna.[23] Asimismo, el enfoque de este texto es multidimensional: aborda tanto los procedimientos técnicos y artísticos del grabado como los usos culturales y el desarrollo de la estampa. Al atender puntos que trascienden el estudio de los naipes, la obra circunscribe la calcografía dentro del cuerpo historiográfico de la técnica artesanal de la imagen impresa y su circulación. En este contexto, el texto contiene menciones de diversos tipos de im-

---

[22] H. Guerrero, A. Márquez, G. Proaño y A. Arnold Rojas, "Calcografía," *Quid est Liber*, Universidad Complutense de Madrid, 2024, https://www.ucm.es/quidestliber/calcografia

[23] Un proceso, largamente silenciado, encuentra un punto de contacto significativo con el horizonte intelectual de Cicognara, defensor de la memoria artística italiana en el marco europeo. Evidencia de ello son los estudios documentales del traslado de la Calcografía de Roma a París en 1799, marcando un momento decisivo en la reproducción, conservación y difusión de ese saber artístico, plenamente inserto en el contexto cultural napoleónico. Concebida inicialmente como prolongación del taller de Giovanni Battista Piranesi y reorganizada por sus hijos en el exilio francés, la Calcografía se integró en un sistema institucional y museográfico orientado a la circulación internacional de modelos, en el que la reproducción adquirió un gran valor estructural. Valeria Mirra. *Un'impresa culturale e commerciale.* Tesis doctoral, Università degli Studi Roma Tre, 2011, 5–6.

presiones calcográficas, entre las que figuran varios juegos de naipes de tradición europea. Estos son distinguidos y comparados, llegando a ser referentes para autores posteriores como Robert Steele.[24]

Es así que, *Memorie spettanti alla storia della calcografia* se centra, en sus diversos apartados, en el estudio del nielado, de los naipes, de la litografía y el grabado en acero. Cabe señalar que, al final del texto, se incluyen diversos apéndices —fieles al estilo diligente y copioso que Cicognara imprimía en sus escritos — ,[25] así como imágenes ilustrativas correspondientes a las secciones y temas abordados. A efectos del presente análisis, se abordará específicamente la segunda parte, dedicada a los naipes y cartas de juego, sección en la que quedan circunscritos los mazos de Tarot. El texto pertenece a la tradición descriptiva, documental y clasificatoria propia de la historiografía del arte erudita decimonónica,[26] anterior a los desarrollos metodológicos contemporáneos. No obstante, constituye un testimonio relevante para el estudio de la recepción histórica del Tarot en el ámbito de la historia del grabado y de la imagen impresa; este libro se destaca por su valor cultural en la producción gráfica europea.

Descripción del fascículo y fuente digital

Para el presente estudio se ha empleado una versión digitalizada de la obra original en italiano. Se trata de un facsímil moderno de una edición antigua, por lo que se puede afirmar que el texto es fidedigno de la edición original decimonónica.

[24] Steele, R. (1900). A Notice of the *Ludus Triumphorum*, *Archaeologia* 57, (1), 185-200, https://doi.org/10.1017/S0261340900027636

[25] Sforza, G. (1892) "Memorie del conte Leopoldo Cicognara," *Archivio Storico Italiano,* 9 (186), 403.

[26] Sforza, G. (1892). "Memorie del conte Leopoldo Cicognara,", 405.

Este ejemplar procede de la institución californiana, *Getty Research Institute,* responsable de su digitalización y conservación; el material está alojado en el sitio web *Internet Archive*. El documento consta materialmente de 184 páginas, posee una nota a mano en la contraportada y leves marcas editoriales, propias de los ejemplares antiguos.[27]

Estructura del texto

La obra *Memorie spettanti alla storia della calcografia* presenta una organización interna claramente definida, tanto desde el punto de vista discursivo como material; muestra de ello es la integración de referencias bibliográficas y de un índice, lo que certifica su carácter erudito y documental. El volumen apertura con un «*Discorso preliminare*» , en el que Cicognara expone los presupuestos generales de su investigación y justifica el interés histórico-artístico de la calcografía como práctica fundamental en la producción y circulación de imágenes impresas.

La obra se divide en tres partes principales. La *Parte prima*, titulada «*Dell'origine, composizione e decomposizione dei nielli*», está dedicada al estudio técnico e histórico del nielado,

---

[27] Se describe el ejemplar digitalizado como correspondiente a una copia encuadernada con tablas marmoleadas y lomo en piel, aunque se encuentra documentada, la digitalización presenta las limitaciones habituales de los facsímiles modernos, tales como marcas de biblioteca, anotaciones marginales y degradaciones menores del material. Se ha empleando *Optical Character Recognition* o Reconocimiento Óptico de Caracteres (OCR) realizado mediante tecnología *ABBYY*, de alta fiabilidad en la digitalización del texto digital evitando errores de transcripción en los pasajes analizados. Por tanto, esta versión digital se considera un testimonio indirecto pero fiable, adecuado para el uso del presente estudio. Datos bibliográficos del volumen consultados en Internet Archive, a partir del ejemplar digitalizado de: Cicognar, L. (1831) *Memorie spettanti alla storia della calcografia.* Giachetti. https://archive.org/details/gri_33125008533164/page/20/mode/2up .

abordando su origen, procedimientos de elaboración y transformación. La delimitación del corpus del presente análisis se encuentra en la *Parte seconda,* «*Delle carte da giuoco*», aquí se concentra el núcleo de interés, en tanto que contiene referencias a las cartas y naipes, así como las menciones pertinentes al Tarot. Por su parte, la La *Parte terza,* «*Della litografia e della siderografia*», amplía el análisis hacia otras técnicas de impresión y reproducción de imágenes, situando la calcografía dentro de un horizonte más amplio de innovaciones técnicas del siglo XIX e incluye seis apéndices con enumeración alfabética. El fascículo se completa con el *Indice generale* y el *Indice delle materie*, los cuales facilitan la localización temática del contenido. Finalmente, se encuentra un intercalado de páginas en blanco, láminas calcográficas y material iconográfico; las imágenes están numeradas del I al XVI, con dos láminas adicionales identificadas como VIIIA y VIIIB.[28]

Identificación y registro de variantes léxicas

A partir de este punto, el análisis se centrará de manera específica en el capítulo «*Carte da giuoco*»,[29] en el que se examinan las referencias a los naipes y, particularmente, a los mazos

[28] Aunque esta sección visual de dieciocho imágenes forma parte integral de la obra, no es abordada como corpus textual principal *per se,* pero se consideran como elementos paratextuales e iconográficos relevantes para contextualizar las menciones a las cartas y su representación gráfica; considerándose relevantes para estudios más amplios, en tanto que permiten evalar la relación entre texto e imagen en la construcción del discurso histórico sobre las cartas y los naipes.

[29] Observando la frecuencia de apariciones y las variantes ortográficas realizadas, subrayando este paso como determinante para las etapas ulteriores de la fijación definitiva de las formas gráficas, usos terminológicos, y oscilaciones lingüísticas; se deja claro de antemano que, algunos términos ocupan un lugar central dentro del discurso del conde, llegando a emplear derivaciones léxicas y variantes ortográficas críticas.

de Tarot. En este marco, se identifican y registran diversas alusiones presentes en dicho apartado, considerando que Cicognara emplea diversas variantes léxicas para designar lo que hoy conocemos como Tarot. En la Tabla 1 se disponen la la frecuencia y distribución interna de cada variante; la voz plural *Tarocchi* constituye la denominación predominante y funciona como término general para referirse a estos juegos de cartas. Esta es seguida por la palabra *Tarocco,* de uso singular, empleada de manera puntual para aludir al juego como entidad específica o a determinados tipos de mazos. Otros conceptos identificados como *Tarrochi* y *Tarrochino*, representan una oscilación gráfica aislada sin aparente desarrollo conceptual propio; incluso esta última puede ser una variante gráfica de *Tarochino* vinculada a contextos de diferenciación tipológica o regional del juego. Esta sugerencia se puede corroborar en otras fuentes: según la definición de Robert Steele, el *Tarochino* constituye una variante estructural del mazo de Tarot o *Tarrocchi*, que se diferencia por el número de cartas, ya que el *Tarochino* suprime las cartas 2, 3, 4, 5 e incluso el 6. De este modo, el mazo queda compuesto por sesenta y dos cartas en la versión moderna y de cincuenta y ocho en la antiguo.[30] Así, queda clara la conciencia temprana de variantes internas dentro de la tradición del Tarot que ya eran empleadas por diversos autores del siglo XIX.[31] A pesar de la inestabilidad léxica, Cicognara deja evidencia de las formas diversas que caracterizan la escritura histórica sobre los juegos de cartas, lo cual manifiesta el esfuerzo del conde por dar cuenta de la pluralidad terminológica heredada de diversos usos y fuentes.

---

[30] Steele, "*Ludus Triumphorum*", 188.

[31] *La Bibliofilia: raccolta di scritti sull'arte antica, año 1, vol. 1 (Firenze: L. S. Olschki, 1899)*, 184.

Variante léxica	Página	Número de apariciones	Total de apariciones	Contexto general
Tarocchi	47 50 52 53 54 55 56 59 60 61 62 63 64 65 67 70	1 1 1 3 3 1 4 9 4 2 1 3 4 3 5 1	46	Uso plural: denominación general del juego; usada para la discusión histórica, comparativa y tipológica de los mazos.
Tarrochi (rr)	62	1	1	Variante gráfica aislada (probable oscilación ortográfica)
Tarocco	48 52 53 54 55	1 1 1 1 2	6	Uso singular: referencia al juego o a un tipo específico de mazo
Tarochino	55	2	2	Referencia a modalidad o variante regional del juego
Tarrochino (rr)	55	1	1	Variante gráfica de *tarochino*, asociada al mismo contexto

Fig 1. Variantes léxicas del término Tarot en el capítulo «Carte da giuocode» de Leopoldo Cicognara. Elaboración propia.

A lo largo del capítulo, los términos *Tarocchi* y *Tarocco* aparecen de manera progresiva y contextualizada, cumpliendo una función precisa dentro de una narración histórica y crítica sobre los juegos de cartas. En sus primeras menciones, *Tarocchi* se introduce en un marco estrictamente erudito, asociado a la tradición bibliográfica ilustrada que se ocupa de su origen, su simbolismo y las alegorías que lo componen. Esta perspectiva se apoya particularmente en los estudios de Court de Gébelin y de otros autores que lo abordan desde diversas perspectivas y ángulos, incluyendo su uso como instrumento de adivinación. En este punto, el término designa un tema de estudio legitimado por la autoridad de tratados, diálogos humanistas y compilaciones que lo sitúan dentro del marco intelectual europeo. Al respecto, como señala Luis Rossi, es a partir del iluminismo cuando se gestan prácticas lúdicas con otros valores formativos.[32]

Subsecuentemente, el uso de *Tarocco* remite al ámbito italiano y a su inserción en debates literarios y morales del siglo XVI,[33] donde el juego se presenta como una realidad cultural conocida y lo suficientemente difundida como para ser objeto de invectivas y comentarios críticos; esto revela su arraigo social más allá del plano teórico. *A posteriori,* el término *Tarocchi* reaparece como práctica lúdica viva, comparable a otros juegos complejos como el *Minchiate*, y es utilizado para ilustrar hábitos concretos de juego, tales como el manejo de un número elevado de cartas. Incluso sirve como punto de referencia para interpretaciones de tipo etnográfico en contextos no europeos. Durante la lectura, Cicognara usa el término con una función

---

[32] Luis Sebastián R. Rossi, "Genealogía de las prácticas lúdicas," *Lúdica Pedagógica* 1, no. 32 (2020), 61.
[33] Andrea Vitali y Terry Zanetti, *Tarocchino di Bologna* (Martina Franca: Martina, 2005).

cada vez más delimitadora: *Tarocchi* se convierte en un criterio de clasificación que permite distinguir con precisión entre las imágenes pertenecientes a los juegos de cartas y otros conjuntos de imágenes alegóricas, aunque formalmente sean semejantes, como el llamado «juego *Mantegna*». Para Cicognara, tanto *Tarocchi* como *Tarocco* funcionan más como límites conceptuales que como designaciones expansivas; ambos son empleados para evitar identificaciones forzadas y lecturas anacrónicas. Por tanto, su uso reiterado permite el análisis material, crítico e incluso alegórico, sin que esto constituya una definición unívoca del Tarot, evitando así que este se diluya en el amplio universo de las imágenes alegóricas renacentistas.

Las menciones de *Tarochino* y *Tarrochino* en el texto establecen un valor diferencial claro respecto a *Tarocchi* y *Tarocco*, logrando cumplir una función exacta dentro de un marco de precisión histórica y tipológica. El Tarot queda vinculado al ámbito italiano por sus variantes regionales y formales del juego de cartas, denominaciones que no limitan a un sistema simbólico ni a su tradición alegórica. La existencia de formatos reducidos o transformados de *Tarocco* facilita al autor trazar una idea de la diversidad interna de las prácticas de juego y de las denominaciones utilizadas en los diferentes contextos. Además, el registro cuidadoso de las diversas formas pone en claro que se trata de nombres específicos y particulares que corresponden a usos concretos y contextos concretos. Así, su mención y su constituye una herramienta más de la postura crítica de Cicognara, quien evita homogeneizar y unificar bajo el concepto general de *Tarocchi.* Al plasmar una realidad histórica diversa, dependiente de variaciones terminológicas, el autor refleja las diferencias geográficas y los cambios en la estructura y funciones del juego. Se estima que, al no ser extensiones directas y

clásicas del Tarot, estas variantes léxicas son indicios del fenómeno evolutivo y de la especificidad de los juegos de cartas, aportando una lectura más fina y crítica.

El Tarocchi en *Delle Carte da Giuoco*

A continuación, se sistematizan y analizan las menciones explícitas del término *Tarocchi* y sus variantes léxicas, atendiendo al contexto tanto material como discursivo que son empleados por el autor.[34] En una primera oportunidad, se habla del juego de *Tarocchi* en relación con la adivinación por medio de las cartas, reconociendo el tratamiento amplio que Court de Gébelin dio al tema en su obra *Opera del mondo primitivo paragonato al moderno,* abundando en su origen y sus alegorías.[35] Seguidamente, Cicognara nombra diversas obras publicadas en relación a los mazos de cartas, como una referida al juego del *Whist* y otra del *Miochiate.* Detalla, además, una obra de 1550 titulada *Trattato del tarocco* siendo a juzgar por Cicognara una "*invettiva*" del autor Alberto Lollio Ferrarese, publicada por Giolito en *Venezia*.[36] Es de notar que, en esta mención, Cicognara hace uso de la palabra *tarocco* (en singular) como un referente cultural lo bastante conocido como para ser satirizado o criticado literariamente; esto le permite, mediante la invectiva literaria, desestimar la cualidad esotérica del juego.

Tras extender una amplia explicación sobre el origen y denominación de los naipes y de los juegos, Cicognara contrasta la practicidad de los juegos en cuanto a su número de cartas. En este ejercicio compara los mazos chinos con los juegos ita-

---

[34] Se adopta un criterio descriptivo y terminológico.

[35] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco," 47. "Salvo indicación contraria, todas las traducciones del capítulo son propias''.

[36] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco". 47-48.

lianos y menciona, además, un juego de cartas llamado *Lab-el-kamar*. Relata cómo el personaje llamado Niebuhr le contó que, en un viaje a Arabia, observó a cuatro personas jugar con un copioso número de cartas chinas; destaca que les resultaba trabajoso sostenerlas y manejarlas. Esta situación era contraria a lo observado en los juegos de *Tarocchi* y *Minchiate*, cuya composición, al no ser tan numerosa, permite que las damas elegantes los sostengan entre sus delicadas manos.[37]

En otro pasaje, Cicognara identifica al *Tarocchi* como un *giuoco nazionale* italiano, se denominan diversas cartas de juego en diferentes países de Europa, y también se abordan las modificaciones hechas a éstas por parte de los españoles, siendo los italianos los que no admitieron cambio alguno; por el contrario, aumentaron una figura en el juego nacional de los *Tarocchi*, adoptando cuatro personajes: *Re, Regina, Cavallo* y *Fanle*. Posteriormente, se admite que los alemanes se apegaban a la versión antigua, conservando toda la idea militar de la composición del juego. En este punto, Cicognara conjetura que, dadas las características y nombres de las cartas, los juegos seguramente fueron inventados para divertir a la milicia y distraerla de los prolongados ocios inseparables de la condición militar. Según su tesis, cuanto más militares fueron los pueblos, más se mantuvieron en sus juegos visibles y menos alteradas las huellas de su origen.[38] A estas alturas, se recaban las numerosas denominaciones dadas a los palos de cartas, así como se detallan las diversas asignaciones alegóricas que se les han conferido. Esto deja ver que, en aquel momento, ya existía una

[37] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco", 49-50.
[38] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco". 52.

interpretación cultural proyectada que hacía corresponder cada palo a un sector social, una estructura que luego sería trasladada a las técnicas interpretativas del Tarot.

A continuación, Cicognara contrapone de forma constante las visiones del barón de Heinecken y de Breitkopf,[39] quienes resultan claros referentes en el tema. Esto queda en evidencia en el siguiente fragmento, donde retorna al registro crítico-erudito mediante una contraposición explícita de autoridad entre ambos autores. En este punto, Cicognara compara una conclusión de Breitkopf respecto a la derivación de los juegos en Italia; puntualmente, se refiere al juego *Trappola*, el cual describe como semejante al *Tarocco* a juzgar por el testimonio de un tal Garzoni. Con este argumento, el conde pretende dejar claro que dicha similitud refuerza la idea del origen italiano, contrario a los planteamientos del barón de Heinecken.[40]

Acto seguido, Cicognara evalua críticamente a quien ha sido considerado una autoridad en materia de la tradición del Tarot esotérico, al mismo Court de Gébelin, personaje que retoma y amplía sus aportes en cuanto al tema. El conde admite el

[39] La diferencia entre ambos autores es sustantiva, y es tratada a lo largo de todo el capítulo, por un lado el barón Johann F. von Heinecken fundamenta su postura en argumentos etimológicos y en una cronología que le permite fijar la invención del juego en territorio alemán, interpretando denominaciones como *Briefe* como indicio de autoctonía y no de recepción. Por otro lado y contrariamente, Johann G. I. Breitkopf, con un enfoque más crítico y comparativo, considera que tales elementos no prueban un origen germánico, sino que evidencian una adaptación lingüística de un juego previamente desarrollado en Italia. La controversia no se limita, por tanto, a una cuestión nominal, sino que revela dos modos distintos de abordar la historia del juego: uno apoyado en la afirmación nacional a partir de la etimología, y otro que privilegia la circulación cultural y la derivación histórica.

[40] Cicognara, “Delle Carte da Giuoco”. 52.

gran ingenio en Gébelin, cuestionando con ironía su metodología investigativa, afirmando incluso que este ha investigado "*e vagando piacevolmente forse nei sogni*".[41] Debido a que en aquel tiempo las cartas no eran conocidas en Francia, y que Gebelin de alguna manera convirtió el juego de cartas italiano denominado *Tarocco*, en un antiguo libro egipcio. Además de manifestar su sorpresa, el conde explica la razón de su escepticismo: argumenta que se forzó una alineación del juego de cartas, específicamente, de sus alegorías a la doctrina civil, filosófica y religiosa de los antiguos egipcios. Para Géblin, el mazo era una obra de la «profundísima sabiduría» de aquellos pueblos, donde todo era «grande y misterioso»; por ello, sólo ellos pudieron inventarlo, rivalizando en tal propósito con los indios, a quienes se atribuye la invención del ajedrez. El conde detalla que, para Géblin, *Tarocchi* es una derivación de las palabra *Tar* («vía» o «camino») y de *Ros*, *Ro o Rog*, («Rey» o «real»), lo que se explica literalmente como «*cammino reale*»[42] de la vida. De este modo, al revisar los diversos estados en los cuales la vida de los hombres está dividida, resulta sencillo explicar, sin demasiadas contorsiones del ingenio, cualquier alegoría en este juego.[43] En este punto, Cicognara deja expuestas las falencias de la teoría de Gébelin. Al no adoptar la creciente corriente en torno al Tarot, sin duda, logra problematizar y cuestionar su fundamento histórico; no obstante, reconoce la coherencia interna del sistema elaborado por Gébelin. Es fundamental lo que se cierne en los siguiente fragmentos, ya que muestran el momento de oscilación de Cicognara entre exposición comprensiva

---

[41] "Vagando agradablemente quizá en sueños", Cicognara, "Delle Carte da Giuoco", 53; traducción propia.
[42] Camino real.
[43] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco". 53.

y la distancia crítica frente a la interpretación egiptizante. En su crítica, deja claro, en primer lugar, que ciertos saberes antiguos estaban reservados exclusivamente a la clase sacerdotal; al respecto, refiere:

> "Si por tanto la faz de un obelisco o de un escarabajo nos presenta una cantidad de imágenes a las cuales es fuerza atribuir un significado, ¿por qué se querrá encontrar extravagante, o por qué se querrá que esté vacío de sentido aquello que expresa cada una de las cartas de *Tarocchi*, y por qué no se querrá que, representando estas otros tantos caracteres móviles por su variado acoplamiento, no hayan de denotar igualmente un discurso variado, simbolizando los acontecimientos de la vida humana bajo este místico y jocoso velo? A nosotros nos parece mucho más extraño querer negar a estas paginillas volantes un significado, riéndose de las investigaciones que se han hecho para explicarlo."[44]

Cabe señalar que estas conclusiones coinciden con lo que autores posteriores, como Michael Dummett, expondrán, en sus investigaciones. Dummett también considera que los supuestos orígenes egipcios o hebreos del mazo son interpretaciones arbitrarias, fundadas en premisas históricamente falsas.[45]

---

[44] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco", 53; Texto original: "*Se quindi la faccia d'un Obelisco o di uno Scarabeo ci presenta una quantità d'imagini alle quali è pur forza attribuire un significato, perchè si vorrà trovar stravagante, o piuttosto perchè vorrassi che sia vuoto di senso ciò che esprime ciascuna delle carte di Tarocchi, e perchè non si vorrà che rappresentando queste altrettanti caratteri mobili per il vario loro accozzamento non abbiano a dinotare egualmente un vario discorso simboleggiando gli avvenimenti della vita umana sotto questo mistico e scherzevole velame? A noi sembra molto più strano il voler negare a queste paginette volanti un significato, ridendosi delle indagini che si sono fatte per ispiegarlo*."

[45] Michael Dummett, *The Game of Tarot: From Ferrara to Salt Lake City* (London: Duckworth Books, 1980), 387.

Cicognara no deja de reconocer las dificultades que suponen la explicación de determinados enigmas; por tanto, considera natural que las interpretaciones de Gébelin encuentren múltiples objeciones. Asimismo, reconoce cómo algunas publicaciones favorecieron la difusión del supuesto origen egipcio de las cartas *Tarocchi.*[46] A propósito, Cicognara reprocha la publicación de un almanaque realizado por Monseñor Antonio Dragoni en 1814, quien a pesar de ser un hombre versado, reprodujo y promocionó la obra de Gébelin. A juicio del conde, Dragoni no tuvo las debidas precauciones al difundir tales postulados en un país donde el juego era todavía de común entretenimiento, complaciendo así las investigaciones de algunos amigos sin adentrarse más en la «oscura materia». Bajo su propio criterio, Cicognara sostiene que las cartas de los *Tarocchi,* concebidas como "*caratteri mobili*"[47] por la variedad de sus combinaciones, articularían un discurso figurado sobre los acontecimientos fundamentales de la vida humana, velado por un carácter a la vez místico y lúdico. Aunque Cicognara reconoce el carácter discutible y no definitiva de tales interpretaciones, defiende la legitimidad de investigarlas, fundamentando esta lectura en una estructura numerológica de raíces egipcias y pitagóricas:

> "Las cartas emblemáticas de los Tarocchi, siendo XXI, presentaron inmediatamente la idea sugerida por la doctrina egipcia, que fue después tan cara a Pitágoras, siendo el 3 número perfecto y el 7 número místico por excelencia. De aquí que *That* [48] para que su libro o cuadro de la

[46] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco", 53.

[47] Caracteres móviles.

[48] La forma "That" aparece así en el texto original. Considerando el contexto egiptizante del pasaje, podría tratarse de una variante ortográfica o de una errata por "Thot"; sin embargo, se respeta la grafía de la fuente por razones de

> creación y de la vida contuviese todas las posibles perfecciones y fuese misterioso por excelencia, lo compusiera de tres clases de imágenes, que señalaban las tres primeras edades del Mundo, la edad de oro, la de plata y la tercera de bronce; y cada clase de las imágenes debía representarse entonces en siete divisiones, ya sea una mayor perfección, ya sea un misticismo más profundo."

Cicognara transcribe este «cuadro de la creación», el cual constituye fundamentalmente la estructura de los Arcanos Mayores del Tarot moderno; es dentro de este cuadro donde realiza un par menciones significativas. En el texto descriptivo de la figura número doce, denominada «*XII.il genio della Prudenza*», *el autor* emplea la palabra *Tarocco* como una designación concreta. En este caso, el término funciona como un elemento diferenciable del *Minchiate,* tal como se ve a continuación:

> "XII. El genio de la Prudencia. Quien es prudente camina con el pie suspendido. ¿Quién habría jamás dicho a Mercurio que, al final de cuentas, su prudencia debía trocarse en un colgado? En el juego de las Minchiate visto por nosotros, y también en algunos de los juegos de Tarocco, no se halla sin embargo realizada tal metamorfosis."[49]

---

fidelidad textual.

[49] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco", 54; Texto original: "*XII. Il genio della Prudenza. Chi è prudente cammina col piè sospeso. Chi mai lo avrebbe detto a Mercurio, che alla fine dei conti la sua prudenza doveva cangiarsi in un appeso. Nel giuoco delle Minchiate da noi veduto, e anche in alcuni de' giuochi di Tarocco non trovasi però fatta una tal metamorfosi*".

Eventualmente, Cicognara expondrá cómo se fueron añadiendo más misterios, lo que contribuyó al establecimiento de las cuatro clases sociales.[50] Estas fueron equiparadas e introducidas en el ya mencionado *libro di That* para clasificar a las personas dentro de la función interpretativa a nivel adivinatorio. Se describe dicho libro como un conjunto de imágenes, fichas o números; así, el «místico siete» —dice el conde— obtuvo el absoluto primado en aquel libro misterioso por excelencia. Sus imágenes significativas fueron diez veces siete (setenta y siete números), a los cuales, añadiendo el *Matto*, —que, como se ha dicho es el «cero» del cálculo adivinatorio—, se completa el número del mazo de *Tarocchi* universalmente conocido, compuesto por setenta y ocho cartas.[51] Posteriormente, aludiendo a la interpretación, se dice que los signos XVIII y XIII del *Tarocchi* presagiaban acontecimientos funestos, dando las atribuciones de significado a las espadas, copas, bastones y oros, Cicognara refiere que:

> "Estos signos, ya de por sí emblemáticos y misteriosos, unidos a los misticísimos Tarocchi, con sus tantas y variadas combinaciones, provocaban fácilmente ocasión de respuesta a los Oráculos, que los Magos, los Sabios o los Sacerdotes sabían interpretar como decretos del destino; interpretación que poco a poco se convirtió en patrimonio de las mujercillas, y que hoy se reparte entre estas y también entre alguna selecta matrona el derecho de presagiar las aventuras humanas."[52]

---

[50] Nobles o militares, sacerdotes, agricultores, mercaderes y artistas. Cicognara, "Delle Carte da Giuoco", 54.

[51] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco". 54.

[52] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco," 54 y 55; Texto original: "*Questi segni già per loro stessi emblematici e misteriosi uniti ai misticissimi Tarocchi, con tante e svariate loro combinazioni, provocavano facilmente occasione di risposta agli Oracoli, che i Magi, i Sapienti, o Sacerdoti sapevano interpretare*

En la siguiente mención, el conde analiza las tempranas atribuciones moralizantes y alegóricas realizadas a las cartas de los *Tarocchi*.[53] Cicognara refiere que dicha atribución sucede más allá de su uso lúdico y de las distintas combinaciones propias de cada juego y cultura. Para ello, ejemplifica una interpretación peculiar de Pietro Aretino, la cual admite que es poco rigurosa y de tono burlesco. En esta interpretación, las figuras de las cartas se leen únicamente en función de las situaciones contextuales del juego; es decir, de las pasiones del jugador y de la vida de taberna. Así, los triunfos y palos se convierten en alegorías inmediatas de la victoria, la pérdida, la astucia, el engaño, el castigo o el placer. El autor aclara, en todo caso, su circunscripción al mundo del entretenimiento:

> "Esta y otras interpretaciones semejantes fueron dadas a las cartas de Tarocchi, puesto que algún sentido moral debía en todo caso atribuirse a estos emblemas o jeroglíficos, como se les quiera llamar, independientemente de las combinaciones que se han acoplado en los diversos juegos, según las distintas costumbres de los diferentes países donde estas cartas sirven de entretenimiento social."[54]

---

come decreti del destino; la quale interpretazione a poco a poco divenne il retaggio delle donnicciuule, ed ora divide fra queste ed anche fra qualche eletta matrona il diritto di presagire le umane avventure".

53 Cicognara, "Delle Carte da Giuoco". 55.

54 Cicognara, "Delle Carte da Giuoco," 55. Texto original: "*Questa e simili altre interpretazioni furono date alle carte de Tarocchi, giacché un senso morale doveva pur darsi di qualche fatta a questi emblemi o geroglifici che voglion chiamarsi, indipendentemente dalle combinazioni che si sono accozzate nei vari giuochi, secondo le varie costumanze dei paesi diversi dove queste carte servono di trattenimento sociale*".

Continuando con lo dicho por Aretino en su *Dialogo tra il Padovano fabbricatore di carte, e le carte parlanti*, en sus interpretaciones establece que:

> "...el Carro triunfal denota la victoria del juego; la Muerte, la agonía de quien queda en nada jugando; el Loco, la necedad de aquellos que se desesperan; el Papa, la fidelidad del juego y la sinceridad de quien juega como se debe; la Papessa, la tenía por la astucia de aquellos que defraudan nuestro haber mediante las falsedades con que nos engañan; el Emperador, por las leyes que nos conciernen. Añadía además que los Reyes significan la lealtad que conviene a los jugadores; los Caballos, la huida y el correr de quien se retira y de quien mantiene las apuestas; los Fantes, la servidumbre que se mantiene en el juego; las Espadas, la muerte de aquellos que se desesperan jugando; los Bastones, el castigo que merecen quienes engañan; los Denarios, la sustancia del jugar; las Copas, la bebida con la que se reconcilian las disputas de los jugadores."[55]

Comparando algunas variantes regionales de los juegos, Cicognara refiere en una misma página entre *Tarocchino*, *Tarocco* y *Tarrochino*, estableciendo un claro contraste del término, designando juegos emparentados pero no idénticos. En

---

[55] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco," 55. Texto original: "*il Carro trionfale dinota la vittoria del giuoco, la Morte l'agonia di chi si rimane in nulla giocando; il Matto la stoltizia di quei che si disperano; il Papa la fedeltà del giuoco, e la sincerità di chi giuoca come si dee; la Papessa, riteneva per l'astuzia di quelli che defraudano il nostro essere colle falsità che ci falsificano; l'Imperatore per le leggi che ci appartengono. Soggiungeva quindi i Re significare la lealtà che conviensi ai giuocatori, i Cavalli la fuga e il corso di chi lascia, e di chi tiene le poste; i Fanti, la servitù che si ritiene nel giuoco; le Spade la morte di quegli che si disperano giuocando; i Bastoni il castigo che meritano coloro che ingannano; i Denari la sostanza del giuocare; le Coppe la bevanda con cui si riconciliano le questioni de' giuocatori*".

primer lugar, menciona el *Tarocchino* boloñés,[56] caracterizado por determinadas modificaciones iconográficas y nominales destinadas a evitar la profanación religiosa, tales como la sustitución del Ahorcado o de las figuras papales. Luego, analiza el *Tarocco* difundido en Lombardía y en otras regiones, al cual considera la forma originaria y el modelo más extendido del que derivan las demás versiones. Cicognara refiere que el juego *Minchiate* es el que poseía elementos astrológicos; lo describe con una composición de noventa y siete cartas cuyas significaciones principales corresponden al *Tarocco* originario, del cual los demás no son sino ramificaciones o modificaciones.[57] La mención de *Tarrochino* —posiblemente una posible variante gráfica del término— se emplea para nombrar el juego de cartas grabado por Giuseppe Maria Mitelli. El conde destaca la rareza del mazo, señalando que es buscado con gran interés por los curiosos.

A continuación, Cicognara da luz a una digresión histórica significativa en cuanto la recepción cultural y política del *Tarocchi*, centrada en el año 1725. En esa fecha, se publicó en Bolonia un opúsculo didáctico-lúdico que integraba la geografía y la heráldica dentro del juego de cartas. El conde refiere que la dedicatoria estuvo a cargo de Luigi Montier, y describe la obra como un pequeño libro compuesto por doce páginas de texto y veintidós cartillas con los signos de los *Tarocchi* ya conocidos.[58] El material en cuestión, a pesar de contar inicialmente con aprobaciones eclesiásticas, fue rápidamente condenado por la

---

[56] Advirtiendo que es introducido y modificado en Boloña en el siglo XIV, y que en la casa de la familia Fibbia, una de las familias más conspicuas de esa ciudad, hay un cuadro de gran tamaño, donde está pintada la figura de pie de un antepasado de este linaje que se dice el inventor de este juego.

[57] Cicognara, “Delle Carte da Giuoco”. 55.

[58] Cicognara, “Delle Carte da Giuoco”. 56.

autoridad romana, mostrando cómo incluso un juego podía verse envuelto en conflictos de censura y control ideológico. En palabras del conde, estas «ampulosidades», eran muy comunes en aquel tiempo; desgraciadamente, sostiene que «todo siglo admite las recompensas que pueden obtenerse de la vileza y la hipocresía» y que tales honores podían suscitar ciertamente un poco de envidia o de celos, pero no debieron conducir a un anatema tan violento. Continúa describiendo los elementos:

> "Leyendo el texto se encuentra aplicada la geografía y el blasón al juego de cartas, y en las divisiones de las cuatro partes del mundo, indicadas bajo el signo de los *Tarocchi*, se hallan algunas nociones elementales de geografía; así como en los palos o secuencias están impresas las armas gentilicias de los señores boloñeses, y señaladas con asterisco aquellas familias de las cuales hubo Confalonieri."[59]

Cicognara en este apartado destaca que la condena no se debió al contenido del juego, el cual era de carácter instructivo y educativo —e incluso comparable a otros juegos franceses del mismo estilo—. La condena en todo caso se debió al clima político-religioso y a las exageradas adulaciones cortesanas propias de la época, evidenciando así la tensión que puede generarse desde el uso moralizante o político que se le da a los juegos.

En un pasaje posterior, que permite identificar a estos juegos como objetos culturales ligados al arte y al mecenazgo cortesano, Cicognara menciona un *Tarocchi* que pudo ver en

---

[59] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco", 56; *Leggendo il testo si trova applicata la Geografia e il Blasone al giuoco delle carte, e nelle divisioni delle quattro parti del mondo, indicate sotto il segno de' Tarocchi, stanno alcune notizie elementari geografiche, siccome ne' semi o sequenze sono impresse le armi gentilizie de' signori Bolognesi, e contrassegnate con asterisco, quelle famiglie ove furono Confalonieri*".

Milán, en posesión de la señora condesa Aurelia Visconti Gonzaga. Aquí se enfatiza que los *Tarocchi* participaron del mismo universo estético que la miniatura medieval, siendo concebidos como juegos ricamente ilustrados, destinados a bodas ilustres y a donativos entre grandes personajes. También se deja ver la escasez de ejemplares conservados y explica su uso continuado y su tránsito social desde los espacios aristocráticos hacia ámbitos más ordinarios. Esto queda de manifiesto en el testimonio de Decembrio, quien alude a un costoso mazo de *Tarocchi* adquirido por Filippo Maria Visconti.[60]

En el siguiente punto, se destaca —en un pasaje—, la excepcionalidad del juego de *Tarocchi* de Filippo Maria Visconti, vinculando con claridad al juego de cartas con el mecenazgo aristocrático, así como su valoración a causa de su lujo y prestigio, más que por el mérito del artista. Luego, Cicognara observa las diferencias de este mazo con otros; señala que este juego de *Tarocchi* se distingue de otros usados en Italia y Alemania, especialmente en la composición de los palos y el número de figuras, lo que evidencia variantes regionales y pérdidas accidentales de cartas. Comenta el conde que:

> "Según el juego ahora en uso, en la clase de los triunfos o *Tarocchi*, parece que en este antiguo mazo faltan once además de la figura del loco. Pero, al no llevar estas cartas impreso el número, como se ve en las nuestras o en las publicadas por Breitkopf y por Court de Gébelin, sería quizás demasiado arriesgado querer precisar las faltas exactas, mucho más si se reflexiona sobre algunas variedades que se encuentran entre estas figuras en comparación con las representaciones de nuestras cartas."[61]

---

[60] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco". 59.

Como deja ver el párrafo anterior, es notorio el detalle de especificidad terminológica y cultural que se da en diversas regiones. Mencionando que, en la categoría de triunfos, los lombardos llaman *Tarocchi* a estas cartas, mientras que los franceses las denominan *Atouts*.[62]

Las consecutivas menciones se emplean para descripciones de dos figuras del mazo. En primer lugar, Cicognara hace una descripción de *VII. Carro*, seguida de una advertencia técnica: en todos los *Tarocchi*, tanto en los producidos por Court de Gébelin como por Breitkopf, el carro está perfectamente de frente y la figura que lo ocupa es la de un Rey. Mientras que este, por el contrario, representa a una mujer, y el carro está casi en perfecto perfil. Luego en la figura «*XI. Forza*». refiere que:

> "...la mujer que desgarró las fauces del León, en lugar de tener la cabeza cubierta por un amplio sombrero, como en todos los *Tarocchi* hasta ahora conocidos, lleva aquí una gran corona de oro, que se asemeja algo en forma a la corona almenada de los antiguos, y tiene el cabello rubio suelto y disperso al viento. Su amplio vestuario es de brocado de plata forrado con armiño."[63]

---

[61] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco," 60; Texto original: "Secondo il giuoco ora in uso, nella classe dei trionfi o Tarocchi, sembra che in questo antico mazzo ne manchino undici oltre la figura del matto. Ma non portando queste carte impresso il numero, come vedesi nelle nostre o in quelle pubblicate da Breitkopf, e da Court de Gibelin, sarebbe forse troppo azzardato il voler precisar le mancanze positive, molto più se riflettasi a qualche varietà che tra queste figure s'incontra in confronto alle rappresentazioni delle nostre". Texto original.

[62] *Cicognara, "Delle Carte da Giuoco", 60; Atouts* puede traducirse como fortalezas, virtudes o bazas.

[63] Cicognara, "Delle Carte da Giuoco", 61; Texto original: "*XI. Forza. La donna che sbrana le fauci del Leone, invece di avere il capo coperto di un ampio cappello, come in tutti i Tarocchi finora conosciuti, porta qui una gran corona d'oro, che somiglia alquanto nella forma alla corona turrita degli antichi, e ha le bionde chiome sciolte e sparse al vento. Il suo ampio vestimento è di broc-*

Hablando de la figura «*XIV. Speranza*», Cicognara remarca que en los juegos conocidos, incluso los más antiguos, siempre aparece la figura de la Templanza, nunca la Esperanza. El autor supone que una fue sustituida por la otra; no obstante, considera es verosímil que, en este caso específico, la carta corresponda al «Suspenso», que se explica en algunos *Tarrocchi* como el Ahorcado: «*che spiegasi in alcuni tarrocchi per impiccato al Numero XII*».[64] De este modo, la figura parece indicar a Judas, introducido aquí con el cepo al cuello, una representación que quizá fue cambiada posteriormente, ya que a los pies de la figura de la *Speranza,* se observa a un viejo carpone con el cepo al cuello, y con las palabras *Judo Traditor* escritas en caracteres blancos sobre el vestido. Continuando con una aclaratoria de la figura de la *Caridad*, en cuanto a que no se puede asociar con ningún número, explica que no se podía definir dentro de la clase de los *Tarocchi* una correspondencia numérica; si pudiendo reconocerse, tanto en esta figura como en las anteriores, que en los tiempos más antiguos de este juego se hayan preferido figuras alusivas a las virtudes teologales más que a las cardinales, adoptadas posteriormente, como menos impropias para un uso tan profano. Se explica que entre estas últimas, en este juego sólo se encuentra la Fuerza, así como nota la ausencia de la Prudencia en los juegos modernos, a menos que se acepte como válida la atribución de esta virtud, hecha y reconocida por Court de Gébelin, a la figura del Ahorcado. El conde expresa que el

---

cato d'argento foderato d'armellino".

[64] Que en algunos tarocchi se representa como el Ahorcado, en el número XII. Cicognara, "Delle Carte da Giuoco"*,* 62; traducción propia.

intercambio producido por la ignorancia de los fabricantes de cartas, debió expresarse mediante un hombre de pie suspendido como signo de prudencia, y nunca invertido o ahorcado.[65]

Se prosigue subrayando el rol que desempeñaban estos mazos como objetos de lujo y prestigio artístico en la Italia renacentista, siendo comunes en aquella región. El conde destaca al artista Antonio de Cicognara, reconocido pintor y miniador, quien fuera el creador de un mazo de *Tarocchi*, que fue presentado al cardenal Ascanio Sforza. Este hecho demuestra la vinculación del juego con el mecenazgo de la alta nobleza e, incluso en el sector eclesiástico. El conde menciona, además, que Antonio Cicognara miniaba otros juegos para las hermanas del cardenal y para fundaciones religiosas, lo que muestra el alcance de los *Tarocchi* en aquella época. A través de estas referencias a *Tarocchi,* Leopoldo Cicognara subraya su importancia estética, social y cultural, colocándolos en paralelo con otras producciones artísticas de miniatura de la época.[66]

A continuación, el conde hace una clara distinción entre unos mazos de cincuenta y dos cartas y los *Tarocchi.* Señala que los primeros sólo contienen los cuatro palos clásicos con sus respectivas figuras, mientras que los *Tarocchi* incluyen cartas de triunfo y un repertorio más amplio. Cabe señalar que Cicognara resalta la calidad artística de ambos tipos de mazos: desde los dibujos rellenos con imitación de oro y plata hasta el trabajo de grabado en cobre. Destaca, además, que el lujo y la minuciosidad eran valorados tanto en Italia como en Francia. Por otro lado, infiere que algunos artistas vinculados a la producción de

---

[65] Cicognara, “Delle Carte da Giuoco”, 62.
[66] Cicognara, “Delle Carte da Giuoco”, 63.

Tarocchi —como los mencionados por Zani—, también trabajaban en estos mazos más sencillos, manteniendo una continuidad estilística que otorgaba prestigio. [67]

A continuación, se corrobara parte de la composición del mazo. Cicognara reafirma su consistencia de setenta y ocho cartas, combinando los cuatro palos clásicos con los veintidós triunfos, dispuestos en la misma forma que fueron descritos por Court de Gébelin, manteniéndose así en toda Italia. Posteriormente, el conde hace una descripción de este mazo, detallando en particular el reverso de las cartas. Señala que cada una de ellas lleva en negro, a claroscuro, un compartimento de ornamentos de buen gusto, en cuyo centro están dos *putti* [68] abrazados y volteados uno sobre el otro; de este modo, las cartas, al ser vistas desde arriba, parecen siempre en la misma orientación, sin importar cómo estén en la mano del jugador.[69]

Es admitido que pocas variedades y singularidades se encuentran en las cartas de los *Tarocchi*, salvo que con frecuencia resulta admirable su diseño e invención. En la última categoría, que representa al *matto*[70], se ha puesto deliberadamente la ebriedad, como aquella que más que cualquier otro vicio, atenta contra la razón. Cocignara señala que, aunque no puede asignar con certeza una escuela de grabado específica, el estilo le recuerda a los primeros grabadores toscanos, con cortes horizontales y apretados, característicos de la primera época de este arte. Finalmente, destaca el adelanto artístico que poseían los Estados Venecianos, dado que en dicha región se realizaron

---

[67] Cicognara, “Delle Carte da Giuoco”, 64.
[68] Plural para figuras infantiles angelicales.
[69] Cicognara, “Delle Carte da Giuoco”, 64-65.
[70] Loco

numerosas obras de grabado que anónimas, que no sería extraño que a ellas pudiera también pertenecer el descrito mazo de *Tarocchi*. [71]

En una importante observación, Cicognara destaca que el «juego de Mantegna» ha sido vinculado erróneamente a los *Tarocchi.* El autor aclara que estas láminas grabadas no cumplían la misma función que los juegos *Tarocchi*, porque carecían de los elementos esenciales que los caracterizan: los palos, las series y la estructura de triunfos. Establece, además, otro contraste entre *Tarocchi* y *Mantegna*. Mientras los *Tarocchi* eran cartas impresas y miniadas listas para jugar, las láminas del juego de *Mantegna* se encontraban en libretos u hojas dobles, sin estar montadas como cartas individuales. Esto indica que su finalidad era distinta, más cercana a lo educativo o alegórico. El *Mantegna* no sigue la secuencia de triunfos ni los palos tradicionales; por lo tanto, no puede considerarse un juego de *Tarocchi. A*unque ambos juegos contienen figuras y alegorías, las correspondencias con los *Tarocchi* históricos son mínimas, siendo que estos poseen un sistema de símbolos, virtudes y triunfos estandarizados, mientras que el juego de *Mantegna* refleja otra lógica: social, educativa y astronómica, lo que evidencia que su valor no era lúdico, sino instructivo y cultural. Por tanto, queda subrayado que no basta la presencia de figuras simbólicas para asociarlas a los *Tarocchi*; la forma y el uso son determinantes, además, este aporte de Cicognara ayuda a aclarar confusiones históricas y a distinguir claramente ambos tipos de mazos.[72]

---

[71] Cicognara, “Delle Carte da Giuoco”, 65.
[72] Cicognara, “Delle Carte da Giuoco”, 67.

En la última mención que analizamos en el presente estudio, Cicognara, después de hablar extensamente del *Mantegna,* comenta las ediciones de Giovanni Ladespelder, quien grababa en el siglo XVI, produciendo una copia del juego. Aclara que, aunque copiaban fielmente un original antiguo, no estaban destinadas al uso de los *Tarocchi* ni a ningún juego de cartas similar. En su estudio documental, el conde insiste en que estas cartas permanecieron sueltas o reunidas como estampas alegóricas, careciendo del montaje y la funcionalidad de un *Tarocchi.* Esto refuerza la idea de que su propósito era distinto y alejado de lo lúdico.[73]

Conclusión

Como se ha determinado, el análisis del apartado *Delle Carte da Giuoco* permite establecer, como primer y principal hallazgo, el desplazamiento deliberado que Leopoldo Cicognara ha realizado respecto al horizonte ocultista que dominaría la recepción moderna del Tarot durante los siglos XIX y XX. Lejos de crear una lectura alegórica forzada o adherirse a especulaciones de raíz esotérica, Cicognara adopta una postura crítica y distanciada frente a dichas interpretaciones dominantes en su época. En su lugar, privilegia la historia del arte, aproximándose desde la observación material bien fundamentada, la comparación tipológica y el análisis técnico de los naipes. Su posicionamiento lo sitúa tempranamente en contraste con la tradición ocultista francesa (particularmente la inaugurada por Court de Gébelin) convirtiéndose en un referente prepositivo cuya metodología anticipa preocupaciones centrales de los estudios contemporáneos sobre el Tarot.

---

[73] Cicognara, “Delle Carte da Giuoco”, 70.

Un segundo hallazgo relevante se desprende del examen sistemático de las variantes léxicas asociadas a los juegos de cartas europeos y, en particular, a los italianos. El texto cicognariano precisa de forma documentada las variantes de los *Tarocchi*, permitiendo el esclarecimiento de temas como la diversidad regional, la tipología, además de sus condiciones de origen, desarrollo y circulación. Brindando con ello amplio reconocimiento a la diversidad de prácticas concretas y producciones específicas. Los nombres registrados por Cicognara remiten a diferencias de uso, de formato y de tradición gráfica que no resultan intercambiables ni accidentales.

Asimismo, se pone de manifiesto la riqueza documental, aún poco explorada, de la obra en especificidad del Tarot, particularmente si se considera el potencial analítico que ofrecen las láminas incluidas en la parte final de *Memorie spettanti alla storia della calcografia*. Estas imágenes, leídas en articulación con el resto de la obra, ampliarían significativamente la información disponible sobre el Tarot: sus procesos de producción y sus características formales. Abriendo la posibilidad de investigaciones más amplias que integren de forma sistemática el análisis visual y material.

En conjunto, la revisión de *Delle Carte da Giuoco* confirma la vigencia historiográfica de Leopoldo Cicognara y la necesidad de recuperar su obra como un antecedente crítico fundamental para el estudio del Tarot. Su enfoque —atento a la materialidad de las fuentes, a la precisión terminológica y a la cautela interpretativa que le caracterizó— contribuye firmemente a una comprensión más rigurosa del Tarot como objeto cultural. Además de que invita a un reexamen de las genealogías intelectuales que han configurado su interpretación histórica. Desde esta perspectiva, la obra de Cicognara se consolida como

un punto de partida indispensable para futuros estudios que busquen superar las lecturas reductivas y situar al Tarot en el entramado más amplio de la cultura visual.

Referencias

Archivio dei Possessori. "Cicognara, Leopoldo." *Archivio dei Possessori*, 2025. https://archiviopossessori.it/archivio/2207-cicognara-leopoldo/ .

Biblioteca Nazionale Braidense. *I fondi della Braidense: Fondo Cicognara*. Milán, 2025. https://bibliotecabraidense.org/collezione/biblioteca-cicognara/ .

Cicognara, Leopoldo. *Memorie spettanti alla storia della calcografia del commend. conte Leopoldo Cicognara*. Prato: Giachetti, 1831. Reimpresión digital, Internet Archive, 2016. https://archive.org/details/gri_33125008533164

Crockett, Emily, y Lee Sorensen. "Cicognara, Leopoldo, Conte." *Dictionary of Art Historians*, 2025. https://arthistorians.info/cicognaral/

Dummett, Michael. *The Game of Tarot: From Ferrara to Salt Lake City.* London: Duckworth Books, 1980.

Granuzzo, Elena. "Leopoldo Cicognara and His Library: Formation and Significance of a Collection (I)." *Journal of Art Historiography* 27 (2022), 1–22. https://doi.org/10.48352/uobxjah.00004160

Guerrero, H., A. Márquez, G. Proaño y A. Arnold Rojas. "Calcografía." *Quid est Liber*. Universidad Complutense de Madrid, 2024. https://www.ucm.es/quidestliber/calcografia

La Bibliofilia: raccolta di scritti sull'arte antica. Año 1, vol. 1. Firenze: L. S. Olschki, 1899. https://archive.org/details/labibliofilia0102fireuoft

Mirra, Valeria. "Un'impresa culturale e commerciale: la calcografia Piranesi da Roma a Parigi, 1799–1810." Tesis doctoral, Università degli Studi Roma Tre, 2011.

Rossi, Luis Sebastián R. "Genealogía de las prácticas lúdicas: de la pedagogía a la industria cultural." *Lúdica Pedagógica* 1, no. 32 (2020), 55–70.

Sforza, Giovanni. "Memorie del conte Leopoldo Cicognara, tratte dai documenti originali." *Archivio Storico Italiano* 9, no. 186 (1892), 401–420. http://www.jstor.org/stable/44454463

Steele, Robert. "X.—A Notice of the *Ludus Triumphorum* and Some Early Italian Card Games; with Some Remarks on the Origin of the Game of Cards." *Archaeologia* 57, no. 1 (1900), 189–200. https://doi.org/10.1017/S0261340900027636

The Trustees of Princeton University. "The Digital Cicognara Library: An Open-Access Collection of the Early Literature of the Arts." Princeton University, 2025. https://cicognara.org/

Universidad de Navarra. *Biblioteca Cicognara*. Pamplona: Biblioteca de la Universidad de Navarra, 2025. https://www.unav.edu/web/biblioteca/colecciones-prestamo/otras-colecciones/biblioteca-cicognara

Vitali, Andrea, y Terry Zanetti. *Tarocchino di Bologna: storia, iconografia, divinazione dal XV al XX secolo*. Martina Franca: Martina, 2005. ISBN 9788880430765.

Vitali, Andrea, y Terry Zanetti. *Tarots: History, Art, Magic from XV to XX Century / I Tarocchi: Storia, Arte, Magia dal XV al XX Secolo*. Faenza: Le Tarot Editions, 2006.

Entre el desencanto y el reencantamiento: el Tarot como dispositivo de agencia cultural en las juventudes contemporáneas

María del Carmen Ortiz Hidalgo[1]

Introducción: el retorno de lo simbólico en la contemporaneidad

En las sociedades contemporáneas, el Tarot ha experimentado profundas transformaciones que lo han posicionado como una práctica cultural vigente, inserta de manera visible en la vida cotidiana de distintos sectores sociales. Su presencia es observable en espacios urbanos (calles, mercados, bazares,

[1] María Ortiz es Licenciada en Historia por la Universidad Autónoma del Estado de México, diplomada en Investigación de Campo en Ciencias Sociales por la Universidad de Colima. Catedrática en Historia Oral y Trabajo de campo en la Facultad de Humanidades (UAEMéx). Ha participado en la organización de múltiples foros y simposios académicos en Historia y Religiosidad, así como escrito en estos temas. Actualmente esta adscrita a El Colegio Mexiquense A.C.

consultorios alternativos, centros comerciales y librerías) como en entornos digitales y mediáticos (redes sociales) donde abundan lecturas generales, discursos introspectivos y producciones creativas.

Este fenómeno resulta significativo por la persistencia del Tarot como práctica simbólica, pero también por los procesos de adaptación, transformación y apropiación en sus usos, especialmente por parte de las juventudes contemporáneas. La principal fortaleza de este objeto es su historia:

> "Es un genuino Palacio de la memoria, donde se puede transitar del neoplatonismo a la cábala, de la iconografía católica al lenguaje alquímico, pasando por el pensamiento de personales como Marsilio Ficino o Carl Gustav Jung, Es un vértice de digresión, donde lo importante son las múltiples ramificaciones simbólicas y conceptuales que se desprenden."[2]

Dentro del imaginario colectivo, el Tarot ha sido asociado al mundo de las esferas de lo esotérico y adivinatorio; empero, recientemente ha sido resignificado como una herramienta de reflexión personal, de creación estética e, incluso, de crítica social. Estas transformaciones deben ser estudiadas a la luz de los procesos socioculturales que aquejan a las sociedades contemporáneas, caracterizadas por la puesta en crisis de los relatos modernos, así como el cuestionamiento de la racionalidad instrumental como única forma válida para comprender el mundo.

En este contexto, resulta pertinente retomar la noción de «desencanto del mundo», propuesta por autores como Max Weber o Carlos H. Cerdá. Estos teóricos señalan que, durante el

---

[2] Miguel Canseco, *El Tarot: del dilema a la metáfora,* (Saltillo, Coahuila de Zaragoza: Secretaría de Cultura de Coahuila, 2016), 59.

desarrollo de la sociedad occidental moderna, se produjo una creciente e inexorable racionalización de la vida que penetró en todos los ámbitos en los que la humanidad se desarrolla: el trabajo, la familia, las relaciones sociales, las instituciones y hasta el ocio.[3] Lo anterior, inminentemente, creó una paradoja en la existencia humana, pues al tiempo que liberó a las personas de los meta relatos, las encadenó a la banalidad de la vida cotidiana.[4]

El modernismo y, con ello, el avance de la tecnología y la ciencia, lejos de cumplir con lo prometido —entender el mundo por medio de la razón y generar certidumbre existencial—,[5] produjeron escenarios de fragmentación, ruptura, incertidumbre y desorientación simbólica.

> "Siendo pioneros en dicho intento: Descartes, Locke, Kant y Hegel. Además, algunos científicos como Bacon y Newton […]. En el siglo XVIII, con la Ilustración, dicha ciencia recibe suficiente empuje como para intentar todo conocimiento por su metodología racional, y en el siglo XIX Buckle, Comte y Marx procuran aplicar leyes similares para convertir en científicas disciplinas que estudian la sociedad humana. Pero ninguna de las utopías científicamente elaboradas alcanzaron a ver su cumplimiento."[6]

---

[3] Aarón Attias, *El desencantamiento del mundo y lo sagrado. Un espacio común para Max Weber y Georges Bataille,* (Argentina: FLACSO, 2015), 32.

[4] Attias, El desencantamiento del…, 32.

[5] Carlos H. Cerdá, "El desencanto weberiano en la sociedad posmoderna", Enfoques XII, no. 1 (otoño 2000), 21, 33.

[6] Cerdá, "El desencanto weberiano", 23.

Frente a este fenómeno, diversos estudiosos de lo social han señalado la emergencia de procesos de reencantamiento, donde se gesta la reconfiguración de formas simbólicas, espirituales y rituales. En este sentido, se pueden observar dos posturas:

A) Lo enunciado por Bataille: Quien realiza una crítica a la modernidad y el capitalismo, sugiriendo un reencantamiento en los seres humanos, pero no reductible a una esencia que se identifica con algún meta relato —Dios, por ejemplo—, sino que emerge de la nada.[7]
B) Lo propuesto por Rivas García: Este estudioso señala el proceso de reencantamiento del mundo desde la manifestación del pluralismo religioso hasta la aparición de mitificaciones contemporáneas.[8]

Siendo considerado viable y preciso este último postulado, se observa que, con la llegada de la secularización —contrario a lo que se podría suponer—, el campo de lo espiritual no fue erradicado. Por el contrario, este proceso dio lugar a la apertura de espacios en los cuales es posible gestar la búsqueda de sentido. Es precisamente en este escenario de pluralidad ontológica donde el Tarot adquiere relevancia, presencia y vigencia.

---

[7] Attias, *El desencantamiento del…,* 84.

[8] Ricardo Rivas, "Entendiendo el lugar de la religiosidad en la era secular y postsecular," en Religiosidad popular, postsecularismo y posmodernidad, coords. Ramiro A. Gómez Arzapalo y Ricardo Rivas (Ciudad de México: Universidad Intercontinental A.C., 2019), 33

Actualmente, el Tarot se inserta en un entramado de espiritualidades alternativas, algunas vinculadas al movimiento denominado contracultural[9] y otras asociadas al movimiento *New Age.* En estos contextos, diversos sectores sociales adquieren una nueva percepción religiosa o espiritual, marcada por el eclecticismo, el sincretismo[10] y la reelaboración simbólica. Este fenómeno abre la puerta a procesos guiados por la búsqueda del autoconocimiento y la transformación del yo, donde la autoridad ya no reposa en instituciones externas, sino en la experiencia subjetiva y personal.

En este sentido, el Tarot deja de concebirse únicamente como un instrumento normativo y predictivo, para considerarse un recurso interpretativo flexible, cuya principal virtud es la adaptación a discursos plurales, contextos socioculturales diversos y trayectorias biográficas comunes. Como el lector podrá advertir, más allá de su dimensión espiritual, podemos entenderlo como un sistema simbólico, es decir, como un conjunto de signos abiertos a distintas interpretaciones.

Siguiendo esta línea, aunque actualmente las cartas del Tarot poseen un significado universal, estas adquieren sentido en función de los contextos de uso, las experiencias del interpretante y los marcos culturales desde los cuales son leídas. Ello da cuenta del por qué, en la presente investigación, se afirma que el Tarot es un objeto cultural móvil, vivo y reactualizable.

---

[9] Para Harris, esto se refiere al resurgimiento inesperado de actitudes y teorías consideradas durante largo tiempo como incompatibles con la expansión de la tecnología y la ciencia occidental. Marvin Harris, *Vacas, cerdos, guerras y brujas*. Traducción de Juan Oliver Sánchez, (Madrid: Alianza Editorial, 1980).

[10] Marta Ferrer, "*El Tarot experiencial. Un rediseño de la práctica para la reflexión personal*. Trabajo de Final de Grado. Mención creación visual, (EINA, Escola dárt i disseny, 2019-2020), 18. https://files.core.ac.uk/download/389457462.pdf

Asimismo, se sostiene que la proliferación de rediseños de barajas, la diversidad de lecturas y su circulación en los *mass media* y en las plataformas digitales no solo dan cuenta de las transformaciones culturales contemporáneas, sino que posicionan a este objeto como un generador activo en la producción de sentido y construcción de significados personales.

> "El interés de este capítulo se centra en las juventudes contemporáneas, entendidas como *sujeto* con competencias para referirse en actitud objetivante a las entidades del mundo, es decir, como sujetos de discurso, y con capacidad para apropiarse (y movilizar) los objetos tanto sociales y simbólicos como materiales;"[11]

Es decir, operan como espacios de experimentación donde se generan nuevas formas de estar y ser en el mundo, de narrarse y de producir sentidos frente a escenarios de incertidumbre. En contextos marcados por la precariedad, la fragmentación de las identidades y la desconfianza —e incluso negación— hacía las instituciones, el Tarot se posiciona como un recurso simbólico que permite articular nuevas narrativas, al tiempo que posibilita una reformulación espiritual.

A partir de estas consideraciones, el presente capítulo se propone analizar el Tarot como un dispositivo de agencia cultural en las juventudes contemporáneas, atendiendo a sus transformaciones, usos y resignificaciones en el marco de los procesos de reencantamiento del mundo. Lejos de reducirlo a una práctica marginal o meramente esotérica, se plantea com-

---

[11] Rossana Reguillo, *Emergencia de culturas juveniles: Estrategias del desencanto*. (Colombia: Grupo Editorial Norma, 2000), 36.

prenderlo como un objeto cultural dinámico que articula espiritualidad, interpretación simbólica y producción de significados en la contemporaneidad.

Del desencanto moderno al reencantamiento posmoderno

El estudio del Tarot como práctica simbólica contemporánea demanda su inserción en un horizonte histórico y epistemológico concreto, donde se puedan visibilizar las transformaciones en los modos de conocer, creer e interpretar el mundo. En este sentido, resulta fundamental analizar los procesos gestados que decantaron en la institucionalización hegemónica de la racionalidad, la cual desplazó otras maneras para comprender y comprehender la realidad.

Siguiendo esta línea, el aquilatamiento del «desencanto del mundo» resulta fundamental debido a que permite concebir el trasfondo gnoseológico que produjo la marginación de prácticas simbólicas. Al mismo tiempo, el estudio del concepto de «reencantamiento» proporciona las claves para comprender la reaparición y resignificación de estas.

El desencanto del mundo y la racionalidad moderna

Las sociedades premodernas reposaban en estructuras tradicionales vinculadas, principalmente, con lo familiar y religioso. El estatus alcanzado por las personas y la construcción de sus identidades derivaban de la posición adquirida por naci-

miento, misma que era considerada como la voluntad de Dios. Empero, con el advenimiento de la modernidad, señala Giménez, llegó el sujeto del racionalismo[12] que

> "Surge entre los siglos XVI y XVIII, y tiene por base la filosofía de Descartes condensada en el célebre apotegma: *"Cogito, ergo sum".* Se trata de un sujeto individual "indivisible" dotado de una identidad "única" y autónoma, lo cual quiere decir que ya no es considerado como parte de una realidad más amplia."[13]

El sujeto del siglo de las luces se caracterizó por su capacidad de raciocinio, conciencia y acción;[14] este ya no necesitaba recurrir a fuerzas mágicas o naturales para dominar las situaciones, amén de saber que, en principio, todo puede ser calculado y previsto por medio del uso de la razón. Ahora bien, apremia señalar que este proceso de racionalización no fue exclusivo del ámbito científico, sino que se extendió a las estructuras sociales, políticas y económicas configurando un nuevo orden.

En este marco, la razón instrumental desplazó a Dios, dado que se convirtió en el principio organizador de la vida social, haciendo uso de aquellos saberes que podían ser ordenados sistemáticamente, condensados y verificados. Sin embargo, lo anterior decantó en la fragmentación de la realidad humana y en

---

[12] Gilberto Giménez, *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales,* (Guadalajara: ITESO : Universidad de Guadalajara; Jalapa : Universidad Veracruzana; México : Secretaría de Cultura : Universidad Iberoamericana, 2016), 76.

[13] Giménez, *Estudios sobre la …,* 77.

[14] Giménez, *Estudios sobre la …,* 77.

la pérdida de una visión totalizadora, de la conexión con algo trascendental y del contacto con lo comúnmente denominado como «sagrado».[15]

Max Horkheimer y Theodor W. Adorno, representantes de la Escuela de Frankfurt, fueron críticos de la hegemonía de la razón instrumental. Estos autores sostuvieron que el proyecto ilustrado, en lugar de cumplir con su promesa emancipadora, derivó en formas nuevas de dominación simbólica y de control que subsumen la experiencia humana a criterios de utilidad. En sus palabras

> "El programa de la Ilustración era el desencantamiento del mundo. Pretendía disolver los mitos y derrocar la imaginación mediante la ciencia […]. Sin embargo, la credulidad, la aversión frente a la duda, la precipitación en las respuestas, la pedantería cultural […]; todas estas actitudes y otras semejantes han impedido el feliz matrimonio del entendimiento humano con la naturaleza de las cosas y, en su lugar, lo han ligado a conceptos vanos."[16]

Desde esta perspectiva, la ciencia moderna aparece como una forma de conocimiento excluyente que deslegitima otras maneras de aprehender el mundo, dejando fuera dimensiones fundamentales de la experiencia humana como la imaginación, la espiritualidad, la afectividad y el simbolismo, por ser consideradas como irracionales o con poco presupuesto cognitivo.

---

[15] Attias, *El desencantamiento del…,* 32.

[16] Max Horkheimer y Theodor W. Adorno, *Dialéctica de la Ilustración.* Trad. Juan José Sánchez*,* (Valladolid: Editorial Trotta, 1994), 59. https://desarmandolacultura.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/horkheimer-max-y-adorno-theodor-dialectica-de-la-ilustracion.pdf

La ciencia, en tanto forma privilegiada de conocimiento en la modernidad, se ha revelado insuficiente para responder a interrogantes sobre la incertidumbre, el propósito de la vida o el sentido de la existencia; es decir, puede enunciarnos un sinnúmeros de qués y cómos, pero guardar silencio cuando se trata de identificar los porqués de nuestro actuar.[17] Esta dicotomía abre espacio para la emergencia de otros registros de interpretación necesarios para comprender la experiencia humana.

En este escenario, el desencanto del mundo no implica la desaparición de lo simbólico, sino su desplazamiento hacia zonas marginales del conocimiento legítimo. Las prácticas mágicas, espirituales o adivinatorias no desaparecen, sino que son descalificadas y relegadas al ámbito de lo irracional. Sin embargo, esta exclusión no logra erradicarlas; por el contrario, prepara el terreno para su posterior resignificación.

Reencantamiento, espiritualidad y pluralidad ontológica

Frente al proyecto racionalista moderno, diversos autores (como Rivas y Maffesoli) han señalado la emergencia de procesos de *reencantamiento del mundo* como una respuesta cultural al vacío generado por las promesas que la razón no pudo cumplir. Sin embargo, este reencantamiento no supone una negación de la racionalidad; lo que pretende es emitir una crítica a su pretensión de exclusividad como única forma válida de conocer y relacionarse con la realidad.

El reencantamiento del mundo pretende generar una apertura epistemológica donde la razón no se erija como único juez y parte de lo real, sino que sea contemplada como una for-

[17] Zygmunt Bauman, *Modernidad líquida,* (México: Fondo de Cultura Económica, 2000), 118.

ma de conocimiento, entre muchas otras. Lo anterior da lugar a la construcción de una pluralidad ontológica en la que distintas concepciones del mundo — científicas, espirituales o simbólicas — coexistan y tengan espacios que les validen, o bien, les cuestionen. Empero, este fenómeno ha sido mayormente observable en el ámbito de las espiritualidades contemporáneas.

Durkheim señala que la religión es constitutiva de la vida humana y, por tanto, su permanencia es incuestionable. El sociólogo no se refiere precisamente a una religión institucionalizada, sino a las «formas de lo religioso», como lo expresa en el siguiente postulado:

> "Hay, pues, algo eterno en la religión que está destinado a sobrevivir a todos los símbolos particulares con los que se ha recubierto sucesivamente el pensamiento religioso. No puede haber sociedad que no sienta la necesidad de conservar y reafirmar, a intervalos regulares, los sentimientos e ideas colectivos que le proporcionan su unidad y personalidad […]. No hay ningún evangelio que sea inmortal y no existe razón alguna para creer que la humanidad sea ya incapaz de concebir uno nuevo."[18]

La presente investigación no niega que, con el avance de la modernidad y la emergencia de distintos procesos como la secularización,[19] la centralidad de las religiones haya menguado, reduciéndose al ámbito de lo privado. Sin embargo, lo que se

---

[18] Emile Durkheim, *Las formas elementales de la vida religiosa*, (Madrid: Akal, 1992), 398.

[19] No es objeto de estudio de este capítulo, sin embargo, es prudente recordar que los procesos de secularización traen consigo movimientos contrasecularizadores, lo cual refuerza el punto expuesto líneas arriba. Rivas, *Entendiendo el lugar…,* 42.

pretende esclarecer es que estos fenómenos propician transformaciones y metamorfosis en la esfera de lo sagrado.[20] La contracción de la esfera religiosa al espacio personal provoca

> "Que la decisión de creer se vea sometida a factores que las instituciones religiosas no pueden controlar; tal situación provoca que el individuo se sienta confrontado con una multitud de ofertas […]. Tal situación abre, asimismo, la posibilidad de tener una identidad y una práctica religiosa sin pertenecer a una comunidad o institución religiosa: "creer sin pertenecer", creer sin comprometerse. O también "pertenecer sin creer"."[21]

En este sentido, la vida espiritual de los seres humanos se regula de manera autónoma, adquiriendo un carácter flexible, individualizado y no institucional. Hervieu-Léger sostiene que, en las sociedades actuales, la religión deja de operar como un sistema normativo cerrado para convertirse en un «repertorio simbólico móvil» ,[22] donde cada persona tiene la obligación de producir por sí mismo la coherencia de su propio universo de creencias.[23] Esta transformación favorece la circulación de prácticas espirituales que no responden a dogmas rígidos, sino a experiencias subjetivas.

---

[20] Como lo enuncia Hervieu-Léger (2005), quien señala que la pérdida del monopolio institucional y religioso de lo sagrado libera la capacidad que tienen los seres humanos para producir la sacralidad. Daniéle Hervieu-Léger, *La religión, hilo de memoria,* (España: Herder Editorial). p. 82. https://camporeligioso.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/hervieu-leger-la-religion-hilo-de-memoria.pdf

[21] Rivas, *Entendiendo el lugar…,* 42,43.

[22] Hervieu-Léger, *La religión, hilo…,* 120.

[23] Hervieu-Léger, *La religión, hilo…,* 123.

Siguiendo esta línea conductora, nociones como «energía», «destino», «sincronicidad», «universo» o «espiritualidad» adquieren legitimidad como formas válidas de interpretación del mundo. Estas categorías no se oponen necesariamente a la ciencia, pero sí cuestionan la idea de que solo el conocimiento científico puede otorgar sentido a la experiencia humana. El reencantamiento supone reconocer que la experiencia humana no puede reducirse a lo mensurable y lo verificable. En este sentido, prácticas simbólicas como el Tarot operan como dispositivos interpretativos que articulan razón, emoción e imaginación, permitiendo a los sujetos construir narrativas significativas sobre su experiencia vital.

Desde esta perspectiva, el reencantamiento no representa un retorno al pasado, sino una forma de adaptación cultural a las condiciones de la modernidad tardía. El Tarot contemporáneo se inscribe precisamente en esta lógica, al ofrecer un sistema simbólico abierto que permite interpretar la realidad desde una pluralidad de sentidos.

En suma, el tránsito del desencanto moderno al reencantamiento posmoderno da cuenta de una transformación profunda en los modos de construir significados. En un mundo donde la ciencia y la razón instrumental han mostrado sus límites, prácticas simbólicas como el Tarot emergen no como vestigios arcaicos, sino como respuestas culturales a la necesidad de entendimiento, espiritualidad y coherencia narrativa en la vida contemporánea.

Contracultura, N*ew A*ge y resignificación simbólica

La transformación del Tarot en las sociedades contemporáneas no puede comprenderse únicamente como una modificación interna en su práctica, sino como el resultado de

procesos culturales más amplios que han cuestionado los fundamentos del orden moderno. Al mismo tiempo, este se consolida como un objeto-práctica que ayuda a construir significados en el presente.

En particular, la emergencia de la contracultura y el posterior desarrollo de espiritualidades asociadas al *New Age* configuraron un terreno fértil para la resignificación de objetos simbólicos tradicionalmente marginales. En este contexto, el Tarot dejó de ser un vestigio del pasado para convertirse en un recurso cultural reactualizable, capaz de dialogar con las nuevas sensibilidades, demandas y formas de conocimiento.

Contracultura y cuestionamiento del orden moderno

La contracultura emergió, a partir de la segunda mitad del siglo XX, como un conjunto heterogéneo de movimientos sociales, culturales y políticos que cuestionaron de manera frontal los valores hegemónicos de la modernidad occidental.[24] Estos movimientos pusieron en entredicho los ideales de progreso, racionalidad instrumental, productividad y autoridad institucional; proponiendo en su lugar, formas alternativas de vida, conocimiento y organización social.

Theodore Roszak, uno de los primeros en conceptualizar la contracultura, señala que esta surge como respuesta a las prácticas tecnocráticas que han reducido la experiencia humana a parámetros funcionales. En este sentido, ve en dicho movimiento una alternativa futura —aún excesivamente frágil— revestida con fuentes provenientes de

[24] Harris, *Vacas, cerdos, guerras …,* 90.

> "...la psicología profunda, restos nostálgicos de la ideología de izquierdas, religiones orientales, el Weltschmerz romántico, la teoría social anarquista, el dadaísmo, la sabiduría india americana…"[25]

...cuyo cometido es impedir la consolidación final de un totalitarismo tecnocrático, al que definitivamente lograríamos adaptarnos, pero a costa de vivir una existencia enajenada[26] de aquello que ha hecho de la vida de los seres humanos una experiencia significativa y gratificante.

Como señala Herbert Marcuse, los movimientos críticos de la modernidad buscaban recuperar dimensiones de la experiencia que habían sido reprimidas por la racionalidad dominante, la cual estableció que la renuncia y el esfuerzo eran los prerrequisitos para la gratificación y el placer.[27] En este marco, la contracultura abrió un espacio para la revalorización de saberes desplazados por la modernidad, tales como el pensamiento mítico, las tradiciones espirituales no occidentales, las prácticas rituales y las experiencias subjetivas.

Esta apertura a otras formas de conocimiento implicó un cuestionamiento radical de la jerarquía epistemológica moderna, la cual situaba a la ciencia como la única vía legítima de acceso a la verdad. En oposición, la contracultura reivindicó la experiencia, la intuición, el cuerpo y la espiritualidad como

---

[25] Theodore Roszak. *El nacimiento de una contracultura. Reflexiones sobre la sociedad tecnocrática y su oposición juvenil,* (Barcelona: Editorial Kairós, 1970), 11. https://monoskop.org/images/4/4d/Roszak_Theodore_El_nacimiento_de_una_contracultura.pdf

[26] Roszak, *El nacimiento de…,* 11.

[27] Herbert Marcuse, *El hombre unidimensional. Ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada,* (México: Editorial Joaquín Mortiz. 1965), 172 https://monoskop.org/images/9/92/Marcuse_Herbert_El_hombre_unidimensional.pdf

fuentes válidas de saber. En este contexto, prácticas simbólicas como el Tarot comenzaron a ser resignificadas no como supersticiones, sino como lenguajes alternativos para interpretar la realidad y explorar las subjetividades.

Lo N*ew A*ge como matriz de resignificación

Si bien la contracultura sentó las bases para la crítica al orden moderno, el movimiento *New Age* consolidó muchas de estas inquietudes en formas específicas de espiritualidad contemporánea.[28] Este no constituye un sistema doctrinal homogéneo, sino un entramado flexible de ideas, prácticas, creencias y discursos caracterizados por el eclecticismo y el sincretismo, no implican:

> "Un compromiso exclusivo de sus seguidores que exija optar por una u otra práctica o creencia. Más bien, debido a su visión holística y universal, promueve un bricolaje de creencias eclécticas conformadas por fragmentos de distintas religiones del mundo que se engarzan sobre la base de una nueva espiritualidad fluida, cósmica e incluyente."[29]

---

[28] El presente capítulo dedica unos cuantos párrafos al estudio de lo *New Age*, sin embargo, apremia aclarar que, a diferencia de la realidad y, por ende, de los estudios europeos y estadounidenses, plantean una explicación de los fenómenos del cambio religioso que tenían lugar en los centros cosmopolitas del mundo moderno, lo propuesto aquí desembocó en el análisis de un sincretismo religioso, donde se entrecruzan tres sistemas religiosos: la religiosidad católica, las prácticas consideradas como paganas o mágicas y la esfera esotérica y New Age. Renée de la Torre, *Religiosidades nómadas. Creencias y prácticas heterodoxas en Guadalajara,* (México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social : Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología de Jalisco, 2012), 15.

[29] De la Torre, *Religiones nómadas. Creencias…,* 84.

El eclecticismo *New Age* permite la convivencia de elementos provenientes del budismo, el hinduismo, las tradiciones indígenas, la psicología humanista y el esoterismo occidental, sin que exista una jerarquía rígida entre ellos. Esta lógica sincrética rompe con los esquemas dogmáticos de la religión institucionalizada y favorece procesos de resignificación simbólica. En efecto, aunque este movimiento ha sido públicamente condenado por la Iglesia católica como una «desviación de la fe», cohabita en los templos católicos y dota de nuevos sentidos a las prácticas tradicionales.[30]

Uno de los rasgos centrales del *New Age* es la individualización de la espiritualidad. La autoridad religiosa ya no reside en instituciones externas, sino en la experiencia subjetiva del individuo. Parafraseando a Hervieu-Léger, se puede afirmar que la creencia ya no se transmite como herencia, sino que se construye como elección de cada día (lo cual la hace ampliamente volátil).[31]

En estas espiritualidades emergentes, cada persona se convierte en el principal agente de legitimación de sus propias creencias, prácticas, sentires y experiencias espirituales. Esta centralidad del yo transforma profundamente el sentido de las prácticas simbólicas, las cuales dejan de orientarse a la obediencia normativa para enfocarse en el autoconocimiento y la transformación personal, dejando de priorizar, por ejemplo, la experiencia comunitaria.

El énfasis en el desarrollo del yo convierte a prácticas como el Tarot en una herramienta, cercana al grueso de la población, para la introspección. Lejos de ser utilizado exclusivamente para predecir el futuro, el Tarot se resignifica

[30] De la Torre, Religiones nómadas. Creencias…, 57.
[31] Hervieu-Léger, La religión, hilo…, 124.

como un lenguaje simbólico que permite explorar conflictos internos, procesos emocionales y trayectorias vitales. En este sentido, el *New Age* opera como una matriz cultural que habilita nuevas lecturas del Tarot, desvinculándolo de su función adivinatoria tradicional para vincularlo con discursos psicológicos, terapéuticos, artísticos, económicos e incluso académicos.

Tarot como objeto reactualizable

En el marco de la contracultura y el *New Age*, el Tarot se configura como un objeto cultural reactualizable; es decir, como un sistema simbólico capaz de adaptarse a nuevas demandas culturales sin perder su estructura básica. Esta actualización constante explica su persistencia y proliferación en contextos contemporáneos. Como señala Gilberto Giménez, al tratarse de un objeto cultural y simbólico, este atraviesa tres procesos de significación y comunicación:

1. La problemática de los códigos sociales: entendidos como sistemas articuladores de símbolos en diferentes niveles.
2. La problemática de la producción de sentido: y, por tanto, de ideas, de representaciones y visiones del mundo, tanto pasadas como presentes.
3. La problemática de la interpretación o del reconocimiento: que posibilita comprender la cultura como una gramática del conocimiento.[32]

La resignificación del Tarot se manifiesta en la multiplicación de barajas temáticas que dialogan con discursos contemporáneos. Encontramos mazos de temática

[32] Giménez, *Estudios sobre la…,* 32, 33.

> "...astrológica, como el Astrological Tarot de 1987 creado por Alden T. Mann. De temática astronómica como el Astrotaro creado por Carol Herzer en 1985. Mazos eclécticos como el Voyager Tarot de1989 ilustrado por James Wanless. También fueron comunes las barajas sobre denuncia social, cuyas ilustraciones son bastante polémicas, como el Tarot Igor de Malverich en 1995 o el Anti-nuclear Wendländisches Tarot en 1980 por Waltraud Kremser. También nos encontramos con temáticas sobre nuevos movimientos sociales como el feminismo con el Goddess Tarot de Kris Walsherr en 1998 que ensalzaba el movimiento de la Diosa; o de temática neopagana como el Sacred Rose Tarot de Johana Gargiulo en 1982. Y por último mazos que siguen ciertas corrientes artísticas como el minimalismo como el Ok Tarot de Adam J. Kurtz en 2018 o directamente artistas como Dalí [y Remedios Varo que pintaron] su propio mazo de Tarot."[33]

Estas adaptaciones evidencian que el Tarot no es un objeto cerrado ni acabado, sino un lenguaje simbólico abierto a la intervención creativa y a las necesidades de la población. En las culturas contemporáneas, los sujetos combinan repertorios simbólicos diversos para producir sentidos híbridos.[34] El Tarot, en tanto objeto híbrido, se inserta plenamente en esta lógica cultural.

---

[33] Ferrer, *El Tarot experiencial…*, 18.

[34] Para García Canclini, es importante aclarar que estas hibridaciones son propias de cualquier proceso cultural en cualquier tiempo histórico, a diferencia de otros estudiosos que señalan que estas figuras surgen como resultado de las filosofías llamadas posmodernas. Néstor García, *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad* (México: EDITORIAL GRIJALBO, S.A. de C.V., 1989), 367. https://monoskop.org/images/7/75/Canclini_Nestor_Garcia_Culturas_hibridas.pdf

El carácter reactualizable del Tarot también se expresa en su apropiación por movimientos críticos y políticos. En contextos feministas y disidentes, el Tarot ha sido resignificado como una herramienta simbólica capaz de cuestionar narrativas patriarcales y proponer nuevas representaciones del poder, el cuerpo y la subjetividad. Esta dimensión crítica refuerza la idea de que el Tarot no solo refleja transformaciones culturales, sino que participa activamente en su producción.

En definitiva, la contracultura y el *New Age* no solo explican por qué el Tarot cambia, sino también cómo se convierte en un objeto cultural dinámico, capaz de articular espiritualidad, creatividad y crítica social. Su resignificación constante da cuenta de una búsqueda contemporánea de sentido que desborda los límites de la racionalidad moderna y abre paso a formas plurales de interpretación del mundo.

El Tarot como sistema de signos, objeto cultural móvil y dispositivo de agencia juvenil

La comprensión del Tarot como práctica cultural contemporánea exige desplazar la mirada desde su función tradicional —asociada a la adivinación— hacia su carácter simbólico y semiótico. En este sentido, puede ser analizado como un sistema de signos cuya eficacia no radica en la predicción de acontecimientos futuros, sino en su capacidad para producir sentido a partir de la interpretación. Esta perspectiva permite comprender por qué el Tarot ha logrado adaptarse a contextos históricos, sociales y culturales diversos, manteniéndose vigente como un objeto cultural móvil y reactualizable.

Desde un enfoque semiótico y cultural, los signos no poseen significados intrínsecos ni universales, sino que adquieren sentido en función de los contextos en los que son interpretados

y de las experiencias de los sujetos que los movilizan. En este marco, el Tarot opera como un lenguaje simbólico abierto, cuya potencia reside en la interacción dialógica entre la imagen, el relato y la experiencia vivida.

El análisis del Tarot en la contemporaneidad requiere articular su dimensión semiótica con los procesos socioculturales que atraviesan a las juventudes urbanas. En contextos marcados por la crisis de los grandes relatos, la precarización y la pluralización de las creencias, el Tarot se ha reconfigurado como una práctica simbólica particularmente significativa para sectores juveniles que buscan formas alternativas de construcción de significados, espiritualidad y autocomprensión.

El Tarot como sistema semiótico abierto: signo, interpretante y experiencia

La semiótica ofrece herramientas fundamentales para analizar al Tarot más allá de lecturas esencialistas o dogmáticas. Umberto Eco sostiene que un signo no remite a una realidad fija, sino que forma parte de un proceso dinámico de significación. Él autor postula que existe un signo siempre que un grupo humano decide usar una cosa como vehículo de cualquier otra.[35] Esta definición permite comprender al Tarot como un conjunto de signos visuales y narrativos que remiten a múltiples dimensiones de la experiencia humana.

En el proceso semiótico, el significado no se encuentra contenido en el signo mismo, sino que emerge en la relación entre el signo, el interpretante y el contexto. Eco subraya que el signo es una entidad de dos caras (significado y significante); por

---

[35] Umberto Eco, *Tratado de semiótica general,* (Barcelona: Editorial Lumen, 1976), 36.

lo tanto, será siempre resultado de una interpretación y no de una propiedad inmanente del mismo.[36] Esta afirmación resulta clave para comprender la plasticidad simbólica del Tarot: las cartas no contienen verdades universales, sino que activan asociaciones que se actualizan según el contexto social, la experiencia del intérprete y las preguntas formuladas.

Ahora bien, desde una perspectiva antropológica, Clifford Geertz propone entender los sistemas simbólicos como entramados de significación históricamente construidos. Para el autor, la cultura es un documento activo que condensa estos sistemas para permitir que los seres humanos se comuniquen, perpetúen y desarrollen conocimiento y actitudes frente a la vida.[37] En este sentido, el Tarot puede ser comprendido como un sistema simbólico que articula imágenes, arquetipos y narrativas compartidas, las cuales son reinterpretadas de manera situada.

Para las juventudes contemporáneas, esta dimensión resulta especialmente relevante. En contextos de incertidumbre, el Tarot ofrece un repertorio simbólico que permite nombrar emociones, conflictos y expectativas que difícilmente encuentran expresión en los discursos institucionales. En estos últimos, la cultura suele ser presentada como una realidad superorgánica, conclusa en sí misma, con fuerzas y fines propios,[38] lo que refuerza la idea de que el sentido permanece abierto y negociable.

---

[36] Eco, *Tratado de semiótica…,* 31.

[37] Clifford Geertz, *La interpretación de las culturas,* (Barcelona, España: Editorial Gedisa, S.A., 2003), 24.

[38] Geertz, *La interpretación de…,* 25.

Juventudes, interpretación y resignificación simbólica

La lectura del Tarot puede entenderse como un proceso interpretativo cooperativo. Eco sostiene que todo texto es una máquina perezosa que exige del lector un trabajo cooperativo para actualizar su sentido, con el fin de colmar los espacios entre lo no dicho y lo ya dicho; así, el texto vive de la plusvalía de sentido que el destinatario introduce en él.[39] En el caso del Tarot, este trabajo interpretativo es realizado, en gran medida, por sujetos jóvenes que se apropian del lenguaje simbólico de las cartas desde sus propias trayectorias vitales.

Las juventudes no solo son receptoras de cultura, sino productoras activas de sentido. Los jóvenes elaboran interpretan y reinterpretan los imaginarios presentes en la sociedad, generando narrativas propias que aspiran a convertirse en explicaciones sólidas sobre diferentes procesos sociales.[40] En este marco, el Tarot se convierte en un recurso cultural que permite ensayar interpretaciones alternativas frente a la incertidumbre social y existencial.

Hernández da cuenta de lo anterior mediante un estudio de caso en TikTok, red social en la que rastreó varios de los usos del Tarot predilectos por parte de los jóvenes, como el *pick a card* o elige una carta, carta del día, lecturas zodiacales, predicciones de mes o año, carta canalizadora de energía, cartas de instrucción o guía y mensajes canalizadores, por mencionar algunos.[41]

---

[39] Umberto Eco, *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo,* (Barcelona: Editorial Lumen, S.A., 1993), 39, 76. https://monoskop.org/images/6/6e/Eco_Umberto_Lector_in_Fabula_3rd_ed_1993.pdf

[40] Reguillo, *Emergencia de culturas…,* 29.

Siguiendo esta línea, la resignificación del Tarot se inscribe en la naturaleza dinámica del significado cultural, donde los significados culturales no están fijados de una vez y para siempre, sino que se transforman en la interacción social.[42] Las juventudes participan activamente en este proceso al reinterpretar el Tarot desde claves contemporáneas como el bienestar emocional, el autoconocimiento o la crítica a las normas tradicionales.

Espiritualidades alternativas y circulación cultural del Tarot

El auge del Tarot entre juventudes urbanas se inscribe en un contexto más amplio de espiritualidades alternativas, caracterizadas por su eclecticismo, su rechazo a las instituciones religiosas tradicionales y su énfasis en la experiencia individual. En las sociedades contemporáneas, los bienes culturales se redefinen mediante los procesos de circulación, apropiación y consumo;[43] el Tarot, al circular en ferias, redes sociales y espacios digitales, se transforma y rompe con la relación lineal y monosémica en la circulación del sentido.[44]

Las plataformas digitales han intensificado esta circulación simbólica. A través de redes sociales, las juventudes comparten lecturas, reinterpretaciones visuales y discursos que vinculan el Tarot con la astrología, el feminismo, el arte y la psicología. Esta

---

[41] Verónica Hernández, "El Tarot en nuestros días. Análisis de los nuevos espacios de divulgación mágica, espiritual y esotérica; el caso de TikTok del 2020 al 2024," en *Compendium Tarot Mexicanus. Estudios sobre el Tarot desde México,* coordinado por Luis Ángel Hernández, (Tianguistenco, Estado de México: LAJU OX S.A.S. de C.V., 2025), 141, 147.

[42] Giménez. *Estudios sobre la…,* 31.

[43] García. *Culturas Híbridas. Estrategias …*, 240.

[44] García. *Culturas Híbridas. Estrategias …,* 241.

hibridez no diluye el Tarot, sino que refuerza su carácter de objeto cultural móvil, capaz de adaptarse a nuevas matrices simbólicas.

Las culturas juveniles se caracterizan por la apropiación creativa de símbolos disponibles en el entorno social; los jóvenes producen cultura a través de estilos de vida, prácticas simbólicas, usos de la lengua, roles sexuales, comportamiento no verbal, criterios estéticos, momentos de ocio y formas expresivas propias.[45] En este sentido, el Tarot se integra a los repertorios juveniles como una herramienta expresiva y reflexiva.

El Tarot no solo refleja las transformaciones culturales de las juventudes, sino que actúa como un dispositivo de agencia simbólica. Giménez sostiene que los objetos culturales contribuyen a la producción de identidades y a la organización simbólica de la experiencia social.[46] A través del Tarot, los jóvenes articulan relatos sobre sí mismos que desafían la racionalidad instrumental dominante.

Las prácticas simbólicas juveniles permiten ensayar respuestas creativas frente a condiciones estructurales adversas.[47] El Tarot, en este sentido, funciona como un dispositivo que habilita procesos de reflexividad, ofreciendo marcos simbólicos para pensar el futuro, tomar decisiones y resignificar la experiencia cotidiana. Así, el Tarot no solo circula en las culturas juveniles: produce cultura, generando nuevas formas de espiritualidad, identidad y acción simbólica.

---

[45] Carles Feixa, *De jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud,* (Barcelona: Editorial Ariel, S.A.1998), 86. https://www.lazoblanco.org/wp-content/uploads/2013/08manual/adolescentes/0012.pdf

[46] Giménez, *Estudios sobre la…,* 32.

[47] Reguillo, *Emergencia de culturas…,* 35.

En conjunto, el Tarot puede ser comprendido como un sistema de signos abierto, un objeto cultural móvil y un dispositivo de agencia juvenil. Su apropiación por parte de las juventudes contemporáneas revela la emergencia de espiritualidades alternativas que privilegian la experiencia, la pluralidad de sentidos y la reflexividad. Lejos de constituir una práctica marginal, el Tarot se consolida como un recurso simbólico central para comprender las formas en que los jóvenes producen sentido en contextos de desencanto y transformación cultural.

Consideraciones finales: el Tarot como dispositivo de reencantamiento e instrumento para adquirir agencia cultural

Este capítulo ha propuesto analizar el Tarot no como un residuo de creencias premodernas ni como una práctica meramente adivinatoria, sino como un dispositivo cultural contemporáneo que articula procesos de reencantamiento, producción de sentido y agencia simbólica. A partir de un enfoque interdisciplinario —que hace uso de la sociología de la cultura, los estudios sobre espiritualidades alternativas, la historia del tiempo presente y la semiótica—, se ha mostrado que el Tarot opera como un sistema de signos abierto, cuya eficacia radica en su capacidad de ser interpretado, resignificado y movilizado en contextos sociales específicos.

Lejos de concebir el desencanto moderno como un proceso irreversible, este trabajo ha dialogado con aquellas perspectivas que señalan la emergencia de formas contemporáneas de reencantamiento. Como advierte Rivas y Giménez, la racionalización moderna condujo a un mundo en el que ya no era necesario recurrir a fuerzas misteriosas para explicar los

acontecimientos.[48] Sin embargo, el análisis del Tarot permite observar que este desencanto no implicó la desaparición de lo simbólico, sino su reconfiguración en prácticas culturales que privilegian la experiencia, la reflexividad y la pluralidad ontológica.

En este sentido, el Tarot emerge como una respuesta cultural a los límites de la racionalidad instrumental. Su vigencia no se explica por una supuesta supervivencia irracional, sino por su capacidad para ofrecer lenguajes simbólicos alternativos en contextos marcados por la incertidumbre y la fragmentación de las identidades colectivas. Tal como señala Geertz, los sistemas simbólicos permiten a los sujetos dar sentido a su experiencia y orientarse en el mundo.[49] El Tarot, entendido desde esta clave, funciona como un recurso cultural que habilita procesos de interpretación y autocomprensión.

Uno de los argumentos centrales del presente capítulo ha sido que el Tarot debe ser concebido como un objeto cultural vivo, cuya movilidad y plasticidad semiótica explican su persistencia y expansión. Desde la semiótica cultural, el significado no es una propiedad fija del signo, sino el resultado de un proceso interpretativo.[50] Esta perspectiva permite comprender por qué las cartas del Tarot pese a poseer significados universales, adquieren sentidos situados en función de los contextos sociales, las trayectorias biográficas y las preguntas formuladas por los sujetos.

La lectura del Tarot, en este marco, se configura como un acto interpretativo abierto y cooperativo. Como señala Eco, todo texto exige del lector una participación activa para actualizar

---

[48] Rivas, *Entendiendo el lugar…,* 34. Giménez, *Estudios sobre la…,* 57.

[49] Geertz, *La interpretación de…,* 30.

[50] Eco, *Tratado de semiótica…*, 11.

su sentido.[51] Esta participación resulta clave para comprender la centralidad de la experiencia vivida en las prácticas contemporáneas del Tarot, particularmente entre juventudes urbanas que buscan formas alternativas de espiritualidad y autoconocimiento.

Uno de los aportes más relevantes de este capítulo a los estudios sobre espiritualidad contemporánea consiste en mostrar que prácticas como el Tarot no pueden ser analizadas únicamente desde categorías de creencia o fe, sino como dispositivos culturales híbridos que articulan espiritualidad, reflexividad y acción simbólica.

En consonancia con García Canclini, quien señala que los bienes culturales se redefinen en los procesos de apropiación y uso social,[52] el Tarot aparece como una práctica que se transforma al circular entre distintos campos simbólicos, como la psicología, el arte, el feminismo y el bienestar emocional. Asimismo, el capítulo aporta a la comprensión de las juventudes contemporáneas al analizarlas no como receptoras pasivas de tradiciones simbólicas, sino como agentes activos de resignificación cultural.

Desde esta perspectiva, el Tarot funciona como un dispositivo de agencia, en la medida en que habilita procesos de interpretación que inciden en la forma en que los sujetos comprenden su realidad y toman decisiones. El Tarot, en manos de sujetos jóvenes, participa activamente en la construcción de subjetividades que desafían la hegemonía de la racionalidad calculadora.

---

[51] Eco, *Lector in fabula*…, 52.

[52] García, *Culturas híbridas. Estrategias* …, 34.

Asimismo, este capítulo ha mostrado que el Tarot constituye un caso privilegiado para analizar la producción y construcción contemporánea de sentido o, bien, una estrategia para mitigar su contraparte: *el sinsentido,* producto de las dinámicas contemporáneas. Su carácter polisémico, visual y narrativo permite observar cómo los signos se activan en contextos de interacción social, generando interpretaciones múltiples y no cerradas.

Finalmente, este trabajo abre diversas líneas de investigación futuras. Entre ellas destacan los estudios empíricos sobre prácticas concretas de lectura del Tarot en contextos urbanos y digitales; el análisis comparativo entre distintas espiritualidades alternativas y sus dispositivos simbólicos, así como la exploración del Tarot en clave de género, afectividad y economía cultural. Asimismo, resulta pertinente profundizar en el papel de las plataformas digitales como espacios de circulación, pedagogía y resignificación simbólica del Tarot.

En suma, concebir el Tarot como un dispositivo de reencantamiento y agencia permite comprenderlo no como una anomalía cultural, sino como una práctica significativa para analizar las formas contemporáneas de producción de sentido, espiritualidad y acción simbólica. Este enfoque contribuye a ampliar el horizonte analítico de las ciencias sociales y humanas frente a los desafíos culturales del presente.

Referencias

Attias, Aarón. *El desencantamiento del mundo y lo sagrado. Un espacio común para Max Weber y Georges Bataille.* Argentina: FLACSO, 2015.

Bauman, Zygmunt. *Modernidad líquida.* México: Fondo de Cultura Económica, 2000.

Canseco, Miguel. *El Tarot: del dilema a la metáfora.* Saltillo, Coahuila de Zaragoza: Secretaria de Cultura de Coahuila, 2016.

Cerdá, Carlos H. "El desencanto weberiano en la sociedad posmoderna," Enfoques XII, No. 1 (otoño 2000), 21-33.

De la Torre, Renée. *Religiosidades nómadas. Creencias y prácticas heterodoxas en Guadalajara.* México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social : Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología de Jalisco, 2012.

Durkheim, Emile. *Las formas elementales de la vida religiosa*. Madrid: Akal, 1992).

Eco, Umberto. *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Editorial Lumen, S.A., 1993. https://monoskop.org/images/6/6e/Eco_Umberto_Lector_in_Fabula_3rd_ed_1993.pdf

Eco, Umberto. *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Editorial Lumen, 1976.

Ferrer, Marta. "El Tarot experiencial. Un rediseño de la práctica para la reflexión personal". Trabajo de Final de Grado. Mención creación visual. EINA, Escola dárt i disseny, 2019-2020. https://files.core.ac.uk/download/389457462.pdf

Feixa, Carles. *De jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud*. Barcelona: Editorial Ariel, S.A.,1998. https://www.lazoblanco.org/wp-content/uploads/2013/08manual/adolescentes/0012.pdf

García, Néstor. *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: EDITORIAL GRIJALBO, S.A. de C.V., 1989. https://monoskop.org/images/7/75/Canclini_Nestor_Garcia_Culturas_hibridas.pdf

Giménez, Gilberto. *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*. Guadalajara: ITESO : Universidad de Guadalajara; Jalapa : Universidad Veracruzana; México : Secretaría de Cultura : Universidad Iberoamericana, 2016.

Geertz, Clifford. *La interpretación de las culturas.* Barcelona, España: Editorial Gedisa, S.A., 2003.

Harris, Marvin. *Vacas, cerdos, guerras y brujas.* Traducción de Juan Oliver Sánchez. Madrid: Alianza Editorial, 1980.

Hernández, Verónica. "El Tarot en nuestros días. Análisis de los nuevos espacios de divulgación mágica, espiritual y esotérica; el caso de TikTok del 2020 al 2024," en *Compendium Tarot Mexicanus. Estudios sobre el Tarot desde México*, coordinado por Luis Ángel Hernández, 135-156. Tianguistenco, Estado de México: LAJU OX. 2025.

Hervieu-Léger, Daniéle. *La religión, hilo de memoria*. España: Herder Editorial, 2005. https://camporeligioso.wordpress.com/wp-content/uplo

ads/2014/05/hervieu-leger-la-religion-hilo-de-memoria.pdf

Horkheimer, Max y Adorno, Theodor W. *Dialéctica de la Ilustración*. Trad. Juan José Sánchez. Valladolid: Editorial Trotta, 1994. https://desarmandolacultura.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/horkheimer-max-y-adorno-theodor-dialectica-de-la-ilustracion.pdf

Marcuse, Herbert. *El hombre unidimensional. Ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. México: Editorial Joaquín Mortiz, 1965. https://monoskop.org/images/9/92/Marcuse_Herbert_El_hombre_unidimensional.pdf

Reguillo, Rossana. *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Colombia: Grupo Editorial Norma, 2000. https://www.iberopuebla.mx/sites/default/files/2023-07/Reguillo-Emergencia%20de%20culturas....pdf

Rivas, Ricardo. "Entendiendo el lugar de la religiosidad en la era secular y postsecular." en *Religiosidad popular, postsecularismo y posmodernidad,* coordinado por Ramiro A. Gómez Arzapalo y Ricardo Rivas, 33-50. Ciudad de México: Universidad Intercontinental A.C., 2019.

Roszak, Theodore. *El nacimiento de una contracultura. Reflexiones sobre la sociedad tecnocrática y su oposición juvenil*. Barcelona: Editorial Kairós, 1970. https://monoskop.org/images/4/4d/Roszak_Theodore_El_nacimiento_de_una_contracultura.pdf

Narración de historias en espacios digitales: la resignificación del Tarot por las comunidades globales de videojuegos (2020-2025)

Roberto Reyes Reyes[1]

Introducción. Juegos y cartas en el tiempo

A través de la historia humana, se ha demostrado la persistencia de formas únicas de interacción social que siguen siendo estudiadas por múltiples áreas del conocimiento. Continúa como un tema de interés el intentar explicar qué hace diferente a nuestra especie del resto de animales; pero algo que

[1] Roberto Reyes es Licenciado en Relaciones Internacionales por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México. Asistente de Investigación en El Colegio de México [COLMEX] de julio 2024 a julio 2025 con un proyecto de Política Exterior Mexicana. Estudioso de temas socioculturales, ciencias de la religión, secularización en contextos globales, geopolítica y urbanismo.

resulta común entre múltiples aproximaciones es la capacidad de organización y comunicación compleja que dista de la mayoría de los seres vivos, lo que ha llevado a la percepción del humano como un animal social y político.[2]

Además de los diferentes sistemas de lenguajes o manifestaciones tecnológicas y artísticas que llevaron a la conformación de sociedades, ya existía la necesidad de jugar y entretenerse como una forma de expresión y adquisición de experiencias, profundizando sensaciones sin el riesgo de supervivencia de por medio.[3] El juego, si bien en su mayoría conserva el fundamento de la satisfacción al completarlo y ganar (a veces a través de la competencia), presenta casi infinitas formas de adaptarse según el número de personas participantes, los instrumentos requeridos o las reglas para su ejecución.

Hay muestras de juegos presentes desde la Antigüedad y, de la misma forma, se sabe que algunas de esas prácticas lúdicas también se cruzaban con otros aspectos de la sociedad, incluida la adivinación: la necesidad de entender al destino e incluso poder alterarlo.[4] La idea de los oráculos y la preocupación por el futuro también está inscrita en toda la historia humana a través de materiales como dados, tableros y cartas centrados en los augurios.

---

[2] Aristóteles, en "La Política", plantea que la marcada jerarquía social y gestión territorial, son algunos de los rasgos distintivos del humano sobre otros animales gregarios.

[3] Patrick Bateson, "The Role of Play in the Evolution of Great Apes and Humans" en *The Nature of Play*, comp. Anthony Pellegrini y Peter Smith, (Nueva York: The Guilford Press, 2005), 14.

[4] Isabelle Nadolny, *História do Tarô*, (São Paulo: Editora Pensamento, 2018), 26.

Sin embargo, el mazo de naipes que cobró popularidad en Europa fue importado al continente a finales del siglo XIV,[5] su función original fue el entretenimiento y, en ocasiones, las apuestas. Desde ahí se aprecia la influencia medieval tardía en la imaginación de figuras relacionadas con la monarquía junto a elementos cristianos que, con el tiempo, también influirían en la construcción de los Triunfos o Arcanos Mayores.[6] Cada región consolidó su variante de la baraja con distintos materiales y formas de jugar, siendo la versión Visconti-Sforza una de las primeras con ejemplares existentes y la que volvió a ese tipo de cartas uno de los pasatiempos más famosos en la Europa renacentista.

Hacia el siglo XVIII, la adaptación conocida como el Tarot de Marsella se volvió primordial en Francia, lugar que atravesaba transformaciones científicas y culturales enmarcadas en la Ilustración. Con nuevos elementos simbólicos en su diseño y numeración, el tradicional juego de cartas se adentró en la esfera de lo oculto con Antoine Court de Gébelin quien, fascinado por filosofías antiguas y tras haber formado parte de logias y círculos secretos, consideró a las cartas del Triunfo como vestigios de antiguas doctrinas religiosas egipcias.

---

[5] Se hayan artefactos similares en China o Persia, pero la visión general solo describe que las cartas provinieron "de Oriente". También el primer lugar al que llegaron en Europa está disputado, se suele pensar en Italia o Francia debido al comercio marítimo.

[6] Michael Dummett, *The Game of Tarot,* (Londres: Duckworth, 1980), 33.

Otros autores también contribuyeron en la exaltación de «saberes egipcios secretos»,[7] pero aquellos que consolidaron la práctica formal del Tarot como medio para la adivinación fueron personajes como Jean Baptiste Alliete, Éliphas Lévi y Gérard Encausse, quienes introdujeron elementos mágicos a las cartas; por ejemplo, su asociación con el *Libro de Thot* o la Cábala Judía.[8] En el transcurso del siglo XIX la idea de un Tarot oculto se expandió al resto de Occidente. De ahí que nuevas interpretaciones, como las de Crowley-Harris y la Rider-Waite-Smith, transformaran por completo la percepción del juego hacia un dispositivo para obtener nuevo conocimiento, pues en sus diseños se insertaron alusiones al pensamiento científico y filosófico que los convertirían en las variantes más famosas desde entonces.[9]

Este cambio, si bien se halla en un momento determinado de la Modernidad, puede justificarse desde las condiciones primitivas del humano. Las primeras civilizaciones ya observaban al saber como algo sagrado, entregado por los dioses, pues creían que cada factor obtenido del aprendizaje formaba una relación directa con el orden del mundo.[10] Poder acceder a conocimiento no convencional a través de la ejecución particular de un elemento cultural ya arraigado, como el mazo de cartas,

---

[7] Tal admiración por las culturas africanas y asiáticas se asentó en la alta sociedad europea en parte por la recuperación y traducción de muchos textos que ahondaban en un conocimiento esotérico de gran precisión para la época como lo son los principios del Hermetismo. Actualmente se sabe que muchos de aquellos contenidos fueron falsificados en tiempos posteriores, pero en su momento se consideraron de valor incalculable en comunidades mistéricas.

[8] Helen Farley, *A Cultural History of Tarot. From Entertainment to Esotericism*, (Londres: I.B. Tauris, 2009), 109-121.

[9] Ronald Decker y Michael Dummett, *History of the Occult Tarot*, (Londres: Duckworth, 2013), 49.

[10] Johan Huizinga, *Homo Ludens,* (Madrid: Alianza Editorial, 2007), 138.

parecía algo mágico: un pasaje escondido en lo cotidiano que los seguidores del esoterismo de la época bien detallaron en sus tratados.

Ya para el siglo XX, las percepciones sobre las cartas volvieron a cambiar: los procesos históricos permitieron una diversificación de las formas de entender el Tarot existentes hasta ese entonces. Con ello, se planteó la idea de retomar la visión lúdica de la baraja, pero en una aplicación inédita que se valió de las innovaciones tecnológicas y de un movimiento cultural que abrió, por completo, las posibilidades para empezar a hablar de las cartas como una forma de expresión artística o de identidad social.

Contexto. La Nueva Era y la revolución de la cultura

El resto del mundo también experimentó cambios, aunque poco deseables. En el periodo entreguerras destacó el fracaso de la Liga de las Naciones y la expansión a través de la fuerza, lo que desembocó en la Segunda Guerra Mundial. Tal evento suele marcarse como el conducto a la época contemporánea; sin embargo, el fin del conflicto, aunque sí sentó las bases de una nueva realidad internacional con el Sistema de Naciones Unidas, resultó a su vez en una pugna más extensa conocida como la Guerra Fría.[11]

Durante ese lapso, la Unión Soviética y Estados Unidos conformaron bloques de influencia en un mundo bipolar, lo que llevó a momentos de división, desconfianza, competencia por los avances tecnológicos —incluido el desarrollo nuclear—, así como a una intensa propaganda cultural que buscaba desacre-

---

[11] Arthur Schlesinger, "Origins of the Cold War" en *Foreign Affairs*, vol. 46, núm. 1, 1967: 22-52, https://doi.org/10.2307/20039280

ditar la posición rival en la segunda mitad del siglo XX. Aunque no hubo un enfrentamiento directo entre las potencias, sí se suscitaron conflictos armados, infleunciados, en su mayoría, por las ambiciones de cada bloque, lo que aumentó la tensión hacia una posible escalada con armas cada vez más letales.

En ese contexto, un movimiento conocido como la Nueva Era empezó a ganar fuerza en los países de Occidente. A diferencia de las posiciones políticas, este abogaba por la creación de una comunidad mundial vista desde la espiritualidad, en la cual primara el sincretismo; es decir, que las creencias y religiones pudieran unirse para formar nuevas ideas y que todas las personas, sin importar su credo o edad, lograran identificarse con el pensamiento integrador.[12] Así, el Tarot se convirtió en una de las partes de la Nueva Era por excelencia: cada baraja se podía modificar para crear nuevos vínculos culturales e incluso usarse para cuestiones no adivinatorias, como la curación o la transformación interior, sin expertos ni tendencias que establecieran las reglas.

Gracias a los medios de comunicación, la difusión de esas creencias eclécticas se disparó; esto se debió, en gran medida, al aumento del consumo que permitió posicionar la popularidad de productos a nivel masivo, incluso si su aceptación todavía era limitada. Las sociedades tradicionales veían como un sinsentido la idea de poder conectar con ángeles o extraterrestres, así como su utilidad como una herramienta psicológica.[13] Sin embargo, la tolerancia creció con el tiempo cuando películas, música y hasta

---

[12] Aunque cobró popularidad internacional en la década de 1960, el término "Nueva Era" ya se había planteado desde 1804 con autores místicos basados en conjeturas astrológicas, pero la idea de empatar al Oriente con el Occidente se exploró décadas después.

[13] Farley, *Cultural History of Tarot*, 155.

anuncios comerciales de juguetes empezaron a emplear esos conceptos de forma regular, aunque fuera únicamente para fines artísticos o de fantasía.

En sintonía con lo anterior, en la década de 1980 un nuevo modelo político y económico ganó predominancia en el mundo: el neoliberalismo, que a su vez rescató la idea de la globalización. Este modelo se asentó con fuerza mientras la Unión Soviética enfrentaba problemas en la sucesión y el control de sus repúblicas. Luego de las reformas impulsadas por Mijaíl Gorbachov, el sistema dentro del Telón de Acero fue desapareciendo hasta la desintegración formal del bloque soviético en 1991.[14] Ello anunciaba el triunfo del modelo estadounidense que, a la par de los aliados que apoyaron la apertura del comercio y las comunicaciones, impulsó una nueva etapa para el capital, donde el consumismo y entretenimiento cruzaba prácticamente cualquier otro círculo de una sociedad cada vez más conectada a través de las innovaciones tecnológicas.

Cartas entre lo tradicional y lo digital

Como se mencionó antes, los cambios culturales sobre la percepción de conceptos esotéricos impactaron en gran medida a la baraja; en tan solo unas décadas aparecieron centenares de variantes que respondieron más al público consumidor que al significado místico otorgado por los ocultistas. Puede decirse que no hay un momento específico en el que el Tarot recuperara su imagen lúdica, pues esto siguió todo un proceso relacionado con el desarrollo de la humanidad; en general, la

[14] Álvaro Lozano*, La Guerra Fría*, (Tenerife: Editorial Melusina, 2007), 196.

idea de verlo como un juego siempre ha estado presente, incluso cuando su vínculo con la adivinación predominaba en el pasado.

Para casos de esta investigación, se asume que la dimensión más rigurosa y oculta sigue existiendo y desarrollándose; sin embargo, el enfoque principal es analizar al mazo desde sus capacidades de adaptabilidad en entornos lúdicos y cómo se ha resignificado su valor identitario en comunidades contemporáneas, mayormente a través de los Triunfos y su trasfondo para contar historias originales, a la vez que permiten explorar nuevas formas de jugabilidad.

El Tarot, clasificado como un juego de mesa, atravesó un camino similar al de otros productos, donde la mercadotecnia apostaba por múltiples versiones de casi cualquier tópico para seguir vendiendo. Para finales de la Guerra Fría, fueron tendencia los juegos temáticos, donde el concepto editorial se relacionaba, en su mayoría, con la fantasía y ciencia ficción.[15] También debe sumarse que surgieron dispositivos electrónicos para reproducir los primeros videojuegos; aunque en un principio fueron una innovación militar limitada, de nuevo, con la aceleración en la economía, aunada al acceso científico, permitió que los arcades, las consolas de sobremesa y los aparatos portátiles apantallaran a personas en gran parte del sistema globalizado.

Un siguiente debate sobre la utilización del Tarot surgió en ese entonces, pues era difícil realizar una lectura o darle un uso variado a las cartas físicas sin alguien que tuviera nociones sobre el tema, por lo que su empleo, aunque abierto a mucha más gente, no terminaba de ser atractivo por la complejidad que

[15] Antonio Catalán, *Cultura y juegos de mesa analógicos*, (Cataluña: Universidad Abierta de Cataluña, 2020), 41.

aparentaba. Pero la consola *Nintendo Entertainment System*[16] (1985) solucionó esa incapacidad a la vez que causó una mayor controversia, pues en 1988 se estrenó '*Taboo: The Sixth Sense*'[17], el primer videojuego registrado que presentó de forma activa la práctica del Tarot.[18]

Fig. 1. Imagen del juego *Taboo* mostrando una tirada y la descripción del Arcano VII, «El Carro».

[16] Traducido como "Sistema de Entretenimiento Nintendo", su nombre original era *Famicom* o "Computadora Familiar". Fue la primera consola de la marca japonesa en usar cartuchos.

[17] En español: "Tabú: El Sexto Sentido".

[18] Michael Plasket, "Taboo: The Sixth Sense", *Hard Core Gaming 101*, publicado: 4 de mayo 2017, http://www.hardcoregaming101.net/taboo-the-sixth-sense/

Fue quizá la manera más avanzada de recibir una lectura de forma completamente automática, aunque el sistema simplemente lanzaba frases aleatorias según una pregunta escrita por el usuario. El título fracasó por su inexactitud y limitada jugabilidad, junto con la negativa de los padres por adquirir un juego de corte esotérico para sus hijos.[19] Otros títulos como '*House of Tarot'* de 1991 o '*Tarot Mystery*'[20] de 1995 tuvieron un desenlace similar por lo simples que eran,[21] pero sentaron las bases para una nueva etapa en la que las famosas cartas ahora se reproducían de manera digital y sin necesidad de un intermediario, pues la computadora realizaba todo el trabajo.

Debido a esa imprecisión y al alejamiento del Tarot como herramienta adivinatoria, el género de videojuegos en sí no tuvo demasiada atención. Por el contrario, su uso como un recurso versátil para incluir dentro de otros géneros sí se desarrolló, hasta el punto de volverse un elemento abierto en títulos de toda índole, al igual que otros artefactos lúdicos como los tableros y dados.[22] Pero entender no solo su capacidad técnica, sino también su presencia cultural en espacios digitales, amerita hablar antes de cómo se conformaron grandes grupos en línea y su gusto compartido por distintos productos o franquicias.

---

[19] El juego solo repetía textos programados, pero por el ambiente inquietante plasmado en sus ilustraciones y música, en la época generó el rumor de que las lecturas eran realizadas por un cartomántico o que sus jugadores sufrían tragedias, pero nada confirmado fuera de la leyenda popular.

[20] En español: "Casa del Tarot" y "Misterio del Tarot", respectivamente.

[21] "Tarot Motifs in Video Games", *TV Tropes*, consultado: 7 enero 2026, https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/TarotMotifs/VideoGames

[22] Austin Mardon et al., *History of Board Games*, (Edmonton: Golden Meteorite Press, 2020), 65.

Comunidades globales de videojuegos, de pasatiempos a aficiones

En el siglo XXI, contar con al menos un dispositivo que tenga algún juego instalado parece normal para la mayoría. Existen ciertos factores que han permitido esta facilidad:

A) Multiplicidad de plataformas para jugar: Ya que no se necesita una consola conectada, pues los teléfonos celulares tienen capacidad para albergar decenas de juegos gratis.
B) Innovaciones creativas: Como en cualquier forma de arte, se pueden transmitir mensajes complejos que aprovechan la tecnología y el potencial de los autores.
C) Aspectos sociales: Una gran innovación de los mundos virtuales es que, a través de espacios, objetos y personajes que existen en lo digital, se facilita la colaboración del jugador con el diseñador. Esto permite cada vez a más personas sentirse incluidas en el propio desarrollo de la obra.[23]

En el mismo sentido, el acceso a internet también ha sido crucial para que el fenómeno de los videojuegos creciera con tal magnitud. Se estima que en el año 2000 un 6.4% de la población mundial podía conectarse a la red global, mientras que para el año 2025 esta cifra ya alcanzaba un 73.2% de todos los habitantes.[24] Tras un cuarto de siglo, las páginas, redes y plataformas sobre cualquier tema podrían parecer infinitas, pero en corres-

---

[23] Savelii Pashkov, *Video Game Industry Market Analysis*, (Vaasa: Vaasa University of Applied Sciences, 2021), 18.
[24] Rafael Sotelo, "El número de usuarios de internet en el mundo ya supera los 6.000 millones", *Marketing4eCommerce*, publicado: 13 noviembre 2025, https://marketing4ecommerce.mx/usuarios-de-internet-mundo/

pondencia con el presente texto, se estima que un 29.8% de los usuarios de 16 años o más, dedican la mayor parte de su tiempo en línea a temas relacionados con los videojuegos.[25]

El porcentaje no solo se refiere a las partidas activas, sino también a todo lo que involucra la discusión del contenido. Desde la popularización del internet, aparecieron foros y blogs casuales que demostraban el entusiasmo por los juegos de moda;[26] con el tiempo, estos espacios atrajeron a usuarios que compartían guías para niveles difíciles, actualizaciones, teorías sobre secuelas, dibujos y otras formas de arte que lograron unir a personas en lugares físicamente alejados.

Con el crecimiento industrial de los videojuegos, la aparición de comunidades fue idónea: amplio contenido para compartir y libertad en aquello a lo que seguir, pues como se dijo en la parte introductoria, la esencia del juego es la posibilidad de experimentar sin riesgos reales, lo que además permite una nueva forma de habitar espacios y crear identidades auténticas, incluso a través de las pantallas.[27] Aquello que caracteriza a las comunidades globales surgidas de la interacción en línea,

---

[25] "Digital 2026 – Special Report", *We Are Social*, publicado: 1 diciembre 2025, https://wearesocial.com/uk/blog/2025/10/digital-2026/

[26] No solo había emoción por los estrenos en videojuegos, cualquier otro contenido popular relacionado a películas, series o música también era discutido.

[27] Aarón Rodríguez et al., "Diseñar mundos virtuales: límites y hallazgos de la analítica existencial como ontología del videojuego" en *Revista KEPES*, vol. 18, núm. 24, 2021: 233-259, https://doi.org/10.17151/kepes.2021.18.24.9

es que suelen ser atemporales, asincrónicas y sin un espacio definido;[28] por lo tanto, no hay una obligación de participar diariamente.

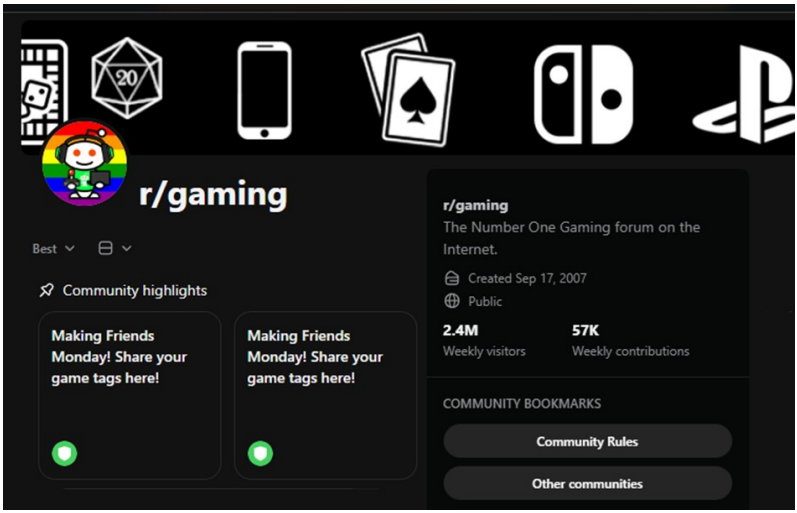

Fig. 2. Portal de la comunidad "*Gaming*" (de jugadores) en la plataforma Reddit, tiene 19 años de existencia, 47 millones de miembros, 2.4 millones de visitantes y 57,000 publicaciones semanales.

En esos entornos dedicados al entretenimiento es que las posibilidades de sentirse incluido y contribuir aumentan. Hay usuarios dispuestos a superar récords mundiales, unos hallan errores de programación y otros más analizan diálogos palabra por palabra; no obstante, en la mayoría de los grupos globales de videojuegos, la prioridad es la recreación y la convivencia, sin importar el tipo de jugador. Por lo general, las exigencias se en-

[28] Ernesto Farreon y Gustavo Cabezas, "La base social de la aldea global. Aproximaciones para entender la naturaleza del mundo virtual" en *Revista Espiga*, vol. 19, núm. 39, 2020: 1-10. https://doi.org/10.22458/re.v19i39.2761

focan en el desarrollo y la mejora de los contenidos: mecánicas dinámicas, calidad gráfica a la altura de la plataforma y contenidos entrañables que inciten a la rejugabilidad, incluso si esto se logra a través de figuras poco convencionales como las cartas de Triunfos.

Incursión del Tarot en la narración de historias digitales

Si en el siglo pasado la comercialización de las cartas físicas con usos múltiples y variantes ilimitadas se había vuelto recurrente, con el internet, su utilización pasó a ser en su mayoría remota, pero en la que muchos siguieron creyendo. Aunque se mencionó que los primeros videojuegos centrados en la adivinación no tuvieron demasiado éxito —debido a lo poco atractivos frente a títulos publicitados—, dentro de la red el concepto tuvo su aprobación bajo el público especializado y personas curiosas por el tema: era más fácil acceder a una página de internet que adquirir un juego de consola enfocado en el Tarot. Así, la consulta digital se volvió una actividad diaria para los visitantes de tales sitios, quienes la realizaban como cualquier otra práctica lúdica; consolidando un proceso de resignificación, una nueva interpretación a un concepto dado.[29]

El fenómeno de preferir el entretenimiento a cambio de menguar el simbolismo y proceso real de la magia puede ser nombrado «racionalización de la adivinación».[30] No se están buscando respuestas profundas sobre el futuro, tan solo se es-

---

[29] Roger Bartra, *Cerebro y Libertad: Ensayo sobre la moral, el juego y el determinismo*, (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2013), 37.

[30] Marianna Ruah-Midbar, "The Sacralization of Randomness: The Theological Imagination and the Logic of Digital Divination Rituals" en *Numen: International Review for the History of Religions,* vol. 61, núm. 6, 2014: 619-655, https://doi.org/10.1163/15685276-12341345

pera una actividad recreativa, con un ordenamiento lógico de los movimientos pero que exalte la experiencia asociada con el carácter espiritual y hermético [31] para que, a su vez, aterrice en lo cotidiano como una herramienta neutral o factible para ser entretenida.[32] En ese marco, su inclusión en la narrativa de historias contemporáneas debe explicarse desde la labor de los desarrolladores para mantener a su público en entornos virtuales.

En la mayoría de las actividades lúdicas, el progreso puede medirse venciendo a un rival o superando una etapa; sin embargo, asegurar la atención de la persona por más tiempo también requiere de producir satisfacción en tal acción, como si hubiera un esfuerzo detrás de esa victoria que anime al usuario a seguir. Este razonamiento proviene desde las premisas de la enseñanza infantil: generalmente, se aprende a temprana edad que se necesita dedicación en cierta medida para obtener una recompensa.[33]

Sin embargo, en una época con saturación de estímulos, también resulta insuficiente basar el desarrollo en una tarea repetitiva. Por ello, se han explorado factores que generen una dinámica interesante para la mayoría de los consumidores de la industria:

---

[31] Sebastián Orueta, "Gadamer: El arte entendido a través del juego" en *Scientia Helmantica: Revista Internacional de Filosofía*, vol. 1, núm. 2, 2013: 80-98.

[32] Aunque los sesgos por su asociación con lo esotérico siguen llevando a ciertos productos a caer en lo estereotípico y subjetivo, hay otras obras que adecúan mejor el uso de las cartas, respetando los principios que siguen permeando con el giro artístico de las industrias creativas.

[33] Dorothy Singer y Jerome Singer, *The House of Make-Believe: Children' s Play and the Developing Imagination*, (Massachusetts: Harvard University Press, 1990), 53.

1. Roles: Convierten al jugador en el personaje principal, que puede materializarse como cualquier concepto. En ciertas ocasiones, con amplia posibilidad de personalización.
2. Personajes: El resto de las figuras que acompañan la historia; no solo siguen al jugador, sino que aparecen con un pasado ya asentado, responden a arquetipos de la personalidad y pueden cambiar con las decisiones del protagonista.
3. Accesorios: Suelen ser objetos inspirados en creaciones reales necesarias para la progresión; según su valor individual o en conjunto, otorgan mejoras al usuario. En esta categoría se incluyen armas, herramientas o incluso artefactos especiales donde, comúnmente, se involucra al Tarot como medio crucial para continuar la historia del juego.
4. Situaciones: Todo lo que comprende la construcción del mundo, eventos y explicaciones. En general, la atrapante estructura narrativa de un guion.[34]

Bajo estas características se maquetan muchos de los juegos producidos en la actualidad; no obstante, la gama es tan amplia que también se considera el perfil de jugadores al que va enfocado. Por ejemplo, existen usuarios que privilegian las funciones principales del juego para completarlo lo antes posible, otros que fluyen con el ritmo marcado por el programa y quienes se proponen entender cada trama por más tardado que

[34] Brian Upton, *The Aesthetic of Play*, (Londres: The MIT Press, 2015), 186.

parezca.[35] En este sentido, se espera que un buen juego pueda satisfacer a cada uno de los sujetos dentro de su respectiva comunidad global.

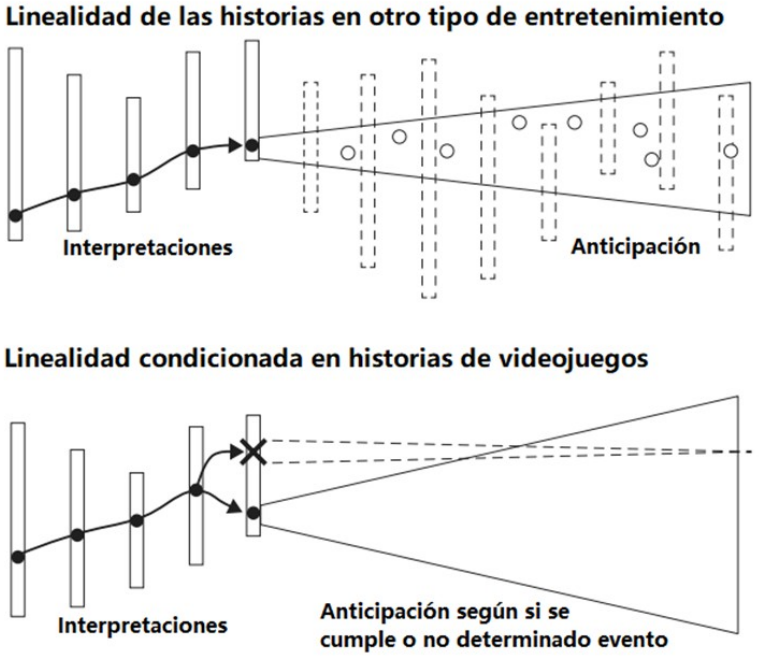

Fig. 3. Esquema sobre el desarrollo común de historias en otros medios en comparación con los juegos, donde las elecciones afectan en gran medida a la linealidad.

Aquello que distingue a los videojuegos de otras formas de expresión es la presencia de mecánicas: acciones distintivas por género de juego que permiten el progreso del usuario.[36] Estas, ya sea por la destreza o la decisión del jugador, modifican el

[35] Upton, *The Aesthetic of Play*, 197.

ritmo y generan expectativa por saber cómo influirá cada movimiento. Para reconocer esta particularidad frente a otras industrias, se puede observar que en una película el desenlace suele anticiparse de forma precisa a partir de la información del clímax; en cambio, en un videojuego dependerá si el usuario realizó cierta acción: «superaste una etapa, desbloqueas estas funciones; si fallas en el intento, debes repetir para continuar».

Con tantas posibilidades en las formas de narrar una historia, el Tarot encaja de manera oportuna como un elemento que se asocia con múltiples interpretaciones. Por ello, no parece extraño que cada vez se recurra a él dentro de los videojuegos, pues si bien no siempre es el elemento principal, destaca en diferentes títulos. Pero antes de explicar a fondo varias de sus aplicaciones reales, debe comprenderse la condición del sector tecnológico actual.

Los desafíos de la industria y el potencial creativo

El desarrollo de videojuegos alcanza cifras tan redituables como la cinematografía o la música, se estima que, como área del entretenimiento, está obteniendo ingresos superiores a los 200,000 millones de dólares con un crecimiento del 6% anual.[37] Este panorama sugiere un negocio idóneo tanto para las grandes compañías productoras como para los estudios independientes, debido a que las posibilidades de asegurar un éxito son mayores que en otros ámbitos.

---

[36] Cada género replica mecánicas comunes que lo hace característico. Un videojuego de acción probablemente se base en golpes, patadas y movimientos especiales, uno de simulación más bien se centrará en opciones para personalizar el aspecto del jugador.

[37] "Gaming Report 2025", *Bain & Company*, publicado: 26 de diciembre 2025, https://www.bain.com/es/insights/topics/gaming-report/#

No obstante, también se han afrontado dificultades provenientes de la estructura económica mundial que vale la pena enfatizar. Primero, desde la pandemia por COVID-19, surgieron despidos masivos y empresas más pequeñas, a falta de financiamiento, desaparecieron. Aunque las actividades presenciales se suspendieron, una ventaja fue la aceleración del proceso de digitalización: los discos o cartuchos físicos ya no son necesarios en muchos casos —algunos ya se han vuelto de colección— y los productos se pueden conseguir de manera más sencilla en tiendas digitales.

Otros acontecimientos de la industria generados por los reacomodos económicos fueron la profundización de los monopolios, además de abusos con los precios en productos y servicios. Por un lado, hay mayor atención a las necesidades del jugador mientras el lucro sigue creciendo; por otro lado, la especulación e inestabilidad financiera continúa provocando estragos que mayormente sufren los consumidores.[38] Como último punto de los desafíos que afronta el sector, es el avance de la inteligencia artificial en su función generativa;[39] es decir, que los guiones, ilustraciones y programación parcial del videojuego puedan estar hechos de manera no humana, afectando la creatividad y avances técnicos como herramientas para ejecutar nuevas ideas y no como una forma de suplir el trabajo tradicional por completo.

---

[38] Edward Goh et al., "Unravelling the complexity of the Video Game Industry: An integrative framework and future research directions" en *Telematics and Informatics Reports*, vol. 12, núm. 4, 2023: 1-18, https://doi.org/10.1016/j.teler.2023.100100

[39] De hecho, los primeros videojuegos ya programaban una inteligencia aritificial (IA) como contrincante del jugador, siendo uno de los sectores a la vanguardia en ese aspecto. En cambio, la faceta que se critica es aquella que sustituye los procesos creativos y solo replica conocimientos ya existentes.

Luego de ese último recuento, se profundizará en cuatro casos destacados de títulos muy distintos entre sí en sus conceptos/aspectos generales, pero que comparten un elemento común apremiante para el texto: la implementación de las cartas del Tarot. El análisis busca demostrar las múltiples formas en las que puede funcionar un elemento cultural tan interesante aplicado a entornos digitales actuales, pues todos los ejemplos se desarrollan en la presente década como otro argumento para subrayar la relevancia del tema y las posibilidades de seguir nutriendo la información en el tiempo próximo.

Sus títulos acomodados del lanzamiento más antiguo al más reciente: '*Cyberpunk 2077*' (2020); '*Cult of the Lamb*' (2022); '*Balatro*' (2024) y '*Hades II*' (2025). Aunque cada capítulo profundizará en los detalles, es pertinente mencionar que la selección se llevó a cabo con más de una decena de muestras. Los elegidos gozan de variedad en sus conceptos y ejecuciones, donde a pesar de los presupuestos, modelos distribución y enfoques dispares, logran captar una adecuada implementación de las cartas. También se valoró que tuvieran aceptación entre las grandes comunidades globales por su impacto en innovación, traducido en puntajes altos en sitios de críticas, éxito en ventas y reconocimientos formales en ceremonias de premios. Es decir, cada uno a su manera es un videojuego famoso y memorable en los últimos años, lo que ha animado a nuevos creadores a involucrar temas vastos como el Tarot o espiritualidad en general, como referente en la industria.[40]

---

[40] Es claro que el éxito de los ejemplos no se debe solo a la implementación del sistema de cartas, en realidad influyen muchos factores socioeconómicos en donde se incluye la pericia para adaptar temas esotéricos a un plano más técnico y racional.

Complemento a la historia del mundo

Pertenece al género de acción y rol en primera persona basado en una franquicia de juegos de mesa estrenada en 1988. Las ideas iniciales contaron con la supervisión del creador original, Mike Pondsmith, quien tenía cierta experiencia en programas digitales de antaño y pudo trasladar su visión a un nuevo producto único. El desarrollo contó con uno de los presupuestos más elevados en la historia, además del apoyo en la publicitación de marcas como *Warner Bros. Interactive* y la participación del actor Keanu Reeves. Tardó 8 años en perfeccionarse, con varios retrasos más gastos inesperados, su estreno inicial fue duramente criticado por su mal funcionamiento y limitaciones gráficas, a pesar de haber sido promocionado como uno de los títulos más ambiciosos hasta el momento. No obstante, tras varias actualizaciones de contenido, logró obtener un voto favorable y recuperar su fama, aunque de forma tardía.[41]

	Desarrollador: CD Projekt RED	Estreno: 10 de diciembre 2020
Plataformas principales: • Windows y Mac • Xbox Series X|S • Xbox One • PlayStation 5 • PlayStation 4 • Nintendo Switch 2	Presupuesto estimado: 440 millones de dólares Copias vendidas: ~35 millones	Reconocimientos: +50 nominaciones a premios internacionales +25 categorías ganadas

Fig. 4. Ficha técnica de '*Cyberpunk 2077'.* [42]

[41] Tom Senior, "Cyberpunk 2077's 2.0 update is so good you should consider restarting from scratch", *Eurogamer,* publicado: 26 de septiembre 2023, https://www.eurogamer.net/cyberpunk-2077s-20-update-is-so-good-you-should-consider-restarting-from-scratch

Aunque ahora parece una trama común, en la época de su primer juego resultaba un concepto innovador que presentó un universo con grandes posibilidades de expansión. La historia se sitúa en una ciudad distópica-futurista de Estados Unidos, donde la diferencia entre clases es clara y no existe ley, por lo que todo tipo de crímenes es permitido. En este entorno, el protagonista que es un mercenario, va completando trabajos mientras descubre más secretos comprometedores que lo obligan a tomar decisiones drásticas.[43] Las mecánicas giran en torno al equipamiento tecnológico, uso de armas y realizar misiones, a la vez que la movilidad por la ciudad es libre, permitiendo una progresión con estilo de mundo abierto.

Las cartas del Tarot aparecen ocultas en todo el mapa, presentándose mayoritariamente como grafitis integrados en el desgastado paisaje urbano. Hay un total de 26 disponibles, cuya función es revelar detalles valiosos sobre el entorno o los personajes, lo que resulta crucial a la hora de tomar decisiones, pues hay varios finales posibles que terminan influenciados por la información que se tenga de las cartas. La principal figura relacionada a ellas se llama Misty Olszewski y se basa en una Tarotista seguidora de la Nueva Era, quien, a pesar del deplorable entorno, confía en que el protagonista puede tomar un rumbo que mejore el futuro, por ello está dispuesta a ayudarlo.

---

[42] "Cyberpunk 2077", *Metacritic*, consultado: 9 de enero 2026, https://www.metacritic.com/game/cyberpunk-2077/

[43] Tom Marks, "Cyberpunk 2077 PC Review", *IGN,* publicado: 16 de agosto 2024, https://www.ign.com/articles/cyberpunk-2077-review

Fig. 5. Misty representa a una mujer con amplios conocimientos en espiritualidad, tiene su propia tienda donde realiza trabajos esotéricos.

Fig. 6. Carta de La Luna, cuya leyenda es: "La Luna nos recuerda que la realidad no siempre es lo que parece. En un mundo de falsedad e ilusiones, el mejor rumbo suele estar marcado por la propia intuición. La Luna también es la carta los deseos y, por supuesto, el sueño".

La carta de La Luna (Arcano XVIII) cobra relevancia hacia el final del juego, pues se considera al satélite como el guardián de lo desconocido, algo indeterminado a pesar de todas las elecciones del jugador. Se asemeja al diseño clásico con dos cánidos debajo de la Luna, con la diferencia de un ambiente deteriorado entre la basura. Puede apreciarse que las descrip-

ciones de cada carta son fundamentales para aquellos que busquen conocer la historia del juego; aunque no se mencionen sujetos o momentos directamente, el jugador bien podrá asociar el descubrimiento de cada Arcano con el contexto hasta ese momento.

Objeto clave en combate

Título del género construcción, gestión y *rougelike,*[44] ha sido el mayor éxito de su pequeño estudio de origen australiano. Debido a su caricaturesco estilo de arte, se pensaba que los juegos de Massive Monster estaban enfocados a niños pequeños, así que con *Cult of the Lamb* si bien mantuvieron ese diseño, le dieron un contexto enfocado a mayores de edad, siendo una comedia oscura sobre religiones con elementos explícitos moderados,[45] lo que atrajo a nuevos jugadores que lo consolidaron como el mayor éxito del estudio, logrando más de 10 expansiones posteriores al contenido base.

---

[44] Se traduce como "similares a *Rouge*", nombre de un juego de mazmorras estrenado en 1980 que inspiró un género completo, pues su funcionamiento de completar niveles de forma aleatoria y tras cada intento perder todo el progreso, fue inédito e imitado con el tiempo.

[45] Danielle Partis, "Combining cute with the occult in CotL", *Games Industry,* publicado: 5 de octubre 2022, https://www.gamesindustry.biz/combining-cute-with-the-occult-in-cult-of-the-lamb

	Desarrollador: Massive Monster	Estreno: 11 agosto 2022
Plataformas principales: • Windows y Mac • Nintendo Switch • PlayStation 5 • PlayStation 4 • Xbox Series X|S • Xbox One	Presupuesto estimado: 500,000 dólares Copias vendidas: ~5 millones	Reconocimientos: +15 nominaciones a premios internacionales +7 categorías ganadas

Fig. 7. Ficha técnica de *'Cult of the Lamb'*. [46]

El juego que causó fascinación y a la vez repudio por otro sector de la comunidad desde su primer anuncio, cuenta la historia de un cordero a punto de ser sacrificado en una tierra dominada por falsos profetas, donde se veneran a ídolos de forma indiscriminada. Justo antes de morir, es contactado por una entidad llamada «Aquél que Espera», quien le ofrece parte de su poder a cambio de fundar una secta en su nombre y atrae adeptos al grupo. A medida que el cordero se vuelve un líder respetado, su ambición aumenta y decide acabar con los «Obispos de la Antigua Fe» para volverse un auténtico Dios. El juego se centra por una parte en las «Cruzadas» que emprende el jugador para adoctrinar y desmantelar otros cultos, pero también destaca la parte de la gestión, donde se mejora el campamento junto a los adeptos; construyendo templos, viviendas e infraestructura variada con decenas de decoraciones disponibles.[47]

---

[46] "Cult of the Lamb", *Metacritic*, consultado: 9 de enero 2026, https://www.metacritic.com/game/cult-of-the-lamb/

[47] Kazuma Hashimoto, "Cult of the Lamb is that rare game: a fun critique of organized religion", *Polygon,* publicado: 10 de agosto 2022, https://www.polygon.com/reviews/23298775/cult-of-the-lamb-review-roguelike-action-adventure-rpg-devolver-digital/

Fig. 8. Clauneck, ente asociado a la riqueza en ritos de la vida real, habla a modo de verso en sus apariciones dentro de la obra.

La historia en general está repleta de alegorías a diferentes religiones, creencias y conceptos del ocultismo; por esa razón, el Tarot se posiciona como una herramienta muy importante en el transcurso de las etapas. Existen 66 cartas en total —siendo una referencia numerica asociada al pensamiento satánico—, su función es mejorar las estadísticas, entregadas en una sala especial del mapa por el personaje llamado Clauneck, quien remite a un demonio del libro *La Llave de Salomón.*

En medio de las batallas, este Tarotista ofrece un espacio de calma para adquirir una carta, siempre recordando que las cosas pasarán cuando sea su momento. Uno de los diseños que guarda mayor relación con los Triunfos reales es la carta «Puerta de la Muerte», similar a la Muerte (Arcano XIII); su efecto es causar de 2 a 10 puntos de daño a todos los enemigos cuando el jugador tiene medio corazón de vida. Con la posibilidad de acumular más de una decena de cartas en una Cruzada, la importancia del Tarot es la misma del arma principal, pues al ofrecerse de forma aleatoria por Clauneck, se logran combinaciones distintas y más poderosas en cada intento.

Fig. 9. Carta Puerta de la Muerte, cuya leyenda es: “Espero que me nieguen la entrada”.

Parte de la mecánica principal

Juego de cartas y construcción de mazos cuya inspiración principal es el póker. La idea central es utilizar la baraja clásica de naipes para lograr manos que generen puntos y así vencer «ciegas» con determinadas condiciones. En cada ronda se ofrece la posibilidad de intercambiar o adquirir nuevas cartas, pero no solo las 52 estándar; esto se debe a que la mecánica principal gira en torno al comodín o *Joker.*[48] Con más de 150 variantes, permite sumar o multiplicar el puntaje para alcanzar cifras muy altas. Con diseños humorísticos y referentes a la cultura popular, existen paquetes coleccionables en donde aparecen los 22 Arcanos Mayores.

	Desarrollador: LocalThunk	Estreno: 20 de febrero 2024
Plataformas principales: • Windows y Mac • Android y iOS • Nintendo Switch • PlayStation 5 • PlayStation 4 • Xbox Series X|S • Xbox One	Presupuesto estimado: menos de 100,000 dólares Copias vendidas: ~5 millones	Reconocimientos: +40 nominaciones a premios internacionales +18 categorías ganadas

Fig. 10. Ficha técnica de *'Balatro'*. [49]

[48] Traducido como arlequín, bromista o bufón. Es una tarjeta adicional que empezó a aparecer en las barajas de juego durante la segunda mitad del siglo XIX; varias modalidades, en especial la variante francesa suelen agregarlo, pero su uso depende de la actividad que se realice. La figura principal que representa al videojuego es un arlequín llamado Jimbo.

[49] "Balatro", *Metacritic*, consultado: 10 de enero 2026, https://www.metacritic.com/game/balatro/

La idea de convertir algo tan simple en una experiencia frenética surgió de una sola persona con el alias *LocalThunk* en internet. El creador menciona que ni siquiera es cercano a los juegos de cartas con intención de apostar, así que pensó en crear algo que motivara a cualquier persona similar a él, donde no se comprometa dinero real y las posibilidades de volver a intentarlo fueran infinitas, aún sin experiencia previa. A pesar de la variedad de elementos que confluyen, la idea pareció funcionar, en sus palabras, gracias a que la baraja de cartas es una herramienta cultural que ha evolucionado por cientos de años.[50]

En *Balatro*, las cartas del Tarot en son acumulables y pueden conseguirse comprando "Paquetes Arcana", con comodines específicos o con cartas especiales que tienen un sello morado en su anverso. Al ser de naturaleza consumible, su función principan es obtener un efecto en la mano que se esté jugando, como convertir varias cartas en un palo a elección. Su diseño tiene una inspiración directa en el modelo Rider-Waite-Smith; sin duda, su uso preciso en cierto momento de la partida junto con el resto de posibles cartas jugables, constituyen parte de la mecánica principal: obtener puntos con la combinación más disparatada posible.

---

[50] Sam White, "Balatro is the best game of 2024 – its anonymous creator sometimes regrets releasing it", *GQ Magazine*, publicado: 12 de diciembre 2024, https://www.gq-magazine.co.uk/article/balatro-localthunk-interview

Fig. 11. Todas las versiones de los Paquetes Arcana dentro del juego, con aspecto de sobres holográficos y cada uno muestra las siguientes figuras en su portada: El Loco (0); La Templanza (XIV); El Hierofante (V); El Mundo (XXI); La Muerte (XIII); El Emperador (IV); La Torre (XVI) y El Ermitaño (IX).

Principio en el sistema de progresión

El último caso fusiona al género *rougelike* con acción; se trata de la secuela del afamado *Hades* (2020) y constituye la primera continuación producida por el estudio independiente con sede en Estados Unidos. El juego se centra en la mitología griega, recupera elementos de textos clásicos como la *Teogonía* de Hesíodo, pero también se nutre de documentos con un tono místico como los *Himnos Órficos*. De hecho, la gran diferencia entre la primera entrega y la secuela de 2025 radica en la inclusión de temas mágicos aplicados a la Antigua Grecia. Gran parte de las mecánicas se relacionan con el uso de conjuros, maldiciones y el cumplimiento de augurios, buscando acercar la realidad histórica con la fantasía donde los dioses convivían con los humanos.[51]

---

[51] Mark Cartwright, "Magia en la Antigua Grecia", *World History Encyclopedia*, publicado: 8 de septiembre 2023, https://www.worldhistory.org/trans/es/2-926/magia-en-la-antigua-grecia/

	Desarrollador: Supergiant Games	Estreno: 25 de septiembre 2025
Plataformas principales: • Windows y Mac • Nintendo Switch • Nintendo Switch 2	Presupuesto estimado: 15 millones de dólares Copias vendidas: ~3 millones	Reconocimientos: +45 nominaciones a premios internacionales (aunque más de la mitad están pendientes de entregarse por lo reciente del juego) +4 categorías ganadas por el momento

Fig. 12. Ficha técnica de *'Hades II'.* [52]

Fig. 13. Hécate tuvo gran veneración en la región de Tesalia. En el juego es respetada como la Hechicera Mayor por figuras como Selene (la Luna) o Artemisa (la Caza).

[52] "Hades II", *Metacritic*, consultado: 10 de enero 2026, https://www.metacritic.com/game/hades-ii/

El juego tuvo un acceso anticipado a la comunidad, la cual pudo retroalimentar a los creadores para perfeccionar la versión final. La trama narra de manera extensa el regreso de Cronos, titán del Tiempo, luego de liberarse del Tártaro —las profundidades del mundo griego—. Melínoe —hija de Hades, el dios del inframundo— es protegida por Hécate —bruja experta en magia y protectora de las Encrucijadas, un lugar intermedio entre la Tierra y los abismos donde habitan otras figuras que se refugian de una guerra que emprendió Cronos mientras se acerca a derrocar al panteón del Olimpo—.

La princesa desterrada es entrenada en combate y brujería con el fin de recuperar el reino que le pertenece a su familia. Como forma de ayudarla en su empresa, Hécate la conduce al «Altar de las Cenizas», lugar donde puede invocar Arcanos o, en otras palabras, cartas del Tarot, para darle mejoras combinables en cada uno de sus intentos para derrotar a Cronos.[53] Existen 25 cartas existentes que se pueden mejorar con ingredientes obtenidos en la aventura como «psique» o «polvo lunar»; cada uno de los Arcanos representa a un personaje de la obra, tanto dioses como héroes mortales.

---

[53] Patricia Hernández, "Hades II's audacious, invigorating spin on Greek myth makes it worth playing right now", *The Guardian,* publicado: 13 de mayo 2024, https://www.theguardian.com/games/article/2024/may/13/hades-ii-early-access-review

Fig. 14. Carta de El Juicio, cuya leyenda es: “El Rey del Inframundo debe decidir qué será de cada vida mortal”.

La última carta se titula «El Juicio», muestra al señor del inframundo, Hades, sentado en su trono juzgando a cada una de las almas fallecidas para determinar su lugar de descanso. Otros elementos que destacan son: la bestia Cerbero, un perro de tres cabezas que protege las puertas de las profundidades; el fruto de granada, símbolo de fertilidad, renacimiento y relevante en el mito de Perséfone —madre de Melínoe—. Así mismo, se aprecian cráneos con óbolos en sus bocas, pues según la tradición, era la forma en que Caronte, el barquero del inframundo, los llevara en presencia de Hades de forma segura.

El mensaje que ofrece *Hades II* en torno al uso del Tarot es que una obra puede explorar momentos anacrónicos desde la fantasía; que bien implementados (por ejemplo, como principio en el sistema de progresión), no desencajan con el sentido general de la obra. Aunque varias de las armas, ambientación y las propias cartas no corresponden fielmente a la Grecia Antigua, el juego privilegia el entretenimiento y dinamismo mientras explora esas posibilidades de la ciencia ficción. Así, el Tarot demuestra de nueva cuenta lo reconocible que es en la actualidad, además de lo adaptable en condiciones tan específicas como una oda a los mitos antiguos ligada con la cultura contemporánea.

Recuento. Consideraciones finales

A través de la investigación, se resaltó la importancia del juego en la actividad humana, la necesidad de entretenimiento, la adquisición de experiencias y la búsqueda de explicar lo desconocido, haciendo énfasis en que el azar y la inquietud por conocer el futuro también provienen de las primeras muestras civilizatorias. Se explicó que los naipes, como una forma de jue-

go común en Europa, aparecieron hasta el siglo XIV y que durante la Modernidad temprana surgieron versiones regionales que fueron creando sus propias reglas y diseños.

En el contexto de la Ilustración en Francia, se comenzaron a utilizar las cartas con fines adivinatorios; debido al fervor orientalista del momento, surgió la idea entre las clases altas de que las cartas se originaron en el antiguo Egipto y tenían un vínculo directo con el hermetismo. Este pensamiento fue desarrollado por ocultistas europeos y estadounidenses durante el siglo XIX. Luego de los drásticos cambios culturales tras la Segunda Guerra Mundial y con los avances en medios de comunicación, reapareció el movimiento de la Nueva Era, que buscaba crear una espiritualidad abierta y sincrética como antítesis a la polarización del momento. En los ideales de sus creencias, el Tarot se empezó a modificar e interpretar de forma menos rigurosa, para que cada individuo pudiera usar una versión adaptada a sus necesidades.

Gracias a ese proceso social, donde el dispositivo esotérico perdió parte de sus atribuciones como un conocimiento oculto, el Tarot empezó a insertarse en la cultura popular, incluyendo la naciente industria de los videojuegos en la cual, a pesar de tener poca aceptación al principio, con el desarrollo tecnológico que permitió explotar las capacidades creativas, volvió al Tarot más común en obras que experimentan con mecánicas de juego mientras narran historias complejas y atrapantes. Los casos ilustrados en la década presente hablan del potencial para incursionar en cualquier género, pues un concepto tan vasto en su esencia funciona como una revisión histórica del título, un producto llamativo para comprar o como el elemento que establece el sistema de progresión en la trama.

Cada una de sus diferentes funciones exploradas solo es una pequeña muestra en su proceso de resignificación. Está claro que el Tarot es un objeto de estudio cambiante, pues sus siglos de desarrollo permiten cruzarlo con diferentes disciplinas de las Ciencias Sociales y las Humanidades. Especialmente ahora que nuevas áreas de investigación están surgiendo por la condición en la sociedad internacional y en espacios locales. Es momento de observar aquello que en principio no es obvio, pero puede ofrecer información valiosa sobre cómo se comporta el mundo desde perspectivas no tradicionales.

La importancia de las comunidades radica en este punto: no solo el espacio físico puede reunir a individuos con intereses compartidos, pues hay formas cada vez más accesibles para interactuar, debatir y expresar. En un momento crítico de tensiones políticas y fragmentación incluso entre los grandes poderes mundiales, el poder hablar de forma objetiva resulta esencial, ya sea escribiendo desde la mirada más transparente de la ciencia o como un ejercicio lúdico para demostrar la afición por un concepto tan interesante como las cartas.

Referencias

"Balatro". *Metacritic*, consultado: 10 de enero 2026, https://www.metacritic.com/game/balatro/

Bartra, Roger. *Cerebro y Libertad: Ensayo sobre la moral, el juego y el determinismo*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2013.

Bateson, Patrick. "The Role of Play in the Evolution of Great Apes and Humans". En *The Nature of Play*, comp.

Anthony Pellegrini y Peter Smith. Nueva York: The Guilford Press, 2005.

Cartwright, Mark. "Magia en la Antigua Grecia". *World History Encyclopedia*, publicado: 8 de septiembre 2023, https://www.worldhistory.org/trans/es/2-926/magia-en-la-antigua-grecia/

Catalán, Antonio. *Cultura y juegos de mesa analógicos*. Cataluña: Universidad Abierta de Cataluña, 2020.

"Cult of the Lamb". *Metacritic*, consultado: 9 de enero 2026, https://www.metacritic.com/game/cult-of-the-lamb/

"Cyberpunk 2077". *Metacritic*, consultado: 9 de enero 2026, https://www.metacritic.com/game/cyberpunk-2077/

Decker, Ronald y Michael Dummett. *History of the Occult Tarot*. Londres: Duckworth, 2013.

"Digital 2026 – Special Report". *We Are Social*, publicado: 1 diciembre 2025, https://wearesocial.com/uk/blog/2025/10/digital-2026/

Dummett, Michael. *The Game of Tarot.* Londres: Duckworth, 1980.

Farley, Helen. *A Cultural History of Tarot. From Entertainment to Esotericism*. Londres: I.B. Tauris, 2009.

Farreon, Ernesto y Gustavo Cabezas, "La base social de la aldea global. Aproximaciones para entender la naturaleza del mundo virtual". En *Revista Espiga*, vol. 19, núm. 39, 2020: 1-10, https://doi.org/10.22458/re.v19i39.2761

"Gaming Report 2025". *Bain & Company*, publicado: 26 de diciembre 2025, https://www.bain.com/es/insights/topics/gaming-report/#

Goh, Edward et al. "Unravelling the complexity of the Video Game Industry: An integrative framework and future research directions". En *Telematics and Informatics Reports*, vol. 12, núm. 4, 2023: 1-18, https://doi.org/10.1016/j.teler.2023.100100

"Hades II". *Metacritic*, consultado: 10 de enero 2026, https://www.metacritic.com/game/hades-ii/

Hashimoto, Kazuma. "Cult of the Lamb is that rare game: a fun critique of organized religion". *Polygon,* publicado: 10 de agosto 2022, https://www.polygon.com/reviews/23298775/cult-of-the-lamb-review-roguelike-action-adventure-rpg-devolver-digital/

Hernández, Patricia. "Hades II's audacious, invigorating spin on Greek myth makes it worth playing right now". *The Guardian,* publicado: 13 de mayo 2024, https://www.theguardian.com/games/article/2024/may/13/hades-ii-early-access-review

Huizinga, Johan. *Homo Ludens.* Madrid: Alianza Editorial, 2007.

Lozano, Álvaro. *La Guerra Fría*. Tenerife: Editorial Melusina, 2007.

Mardon, Austin et al. *History of Board Games*. Edmonton: Golden Meteorite Press, 2020.

Marks, Tom. "Cyberpunk 2077 PC Review". *IGN,* publicado: 16 de agosto 2024, https://www.ign.com/articles/cyberpunk-2077-review

Nadolny, Isabelle. *História do Tarô*. São Paulo: Editora Pensamento, 2018.

Orueta, Sebastián. "Gadamer: El arte entendido a través del juego". En *Scientia Helmantica: Revista Internacional de Filosofía*, vol. 1, núm. 2, 2013: 80-98.

Partis, Danielle. "Combining cute with the occult in CotL". *Games Industry,* publicado: 5 de octubre 2022, https://www.gamesindustry.biz/combining-cute-with-the-occult-in-cult-of-the-lamb

Pashkov, Savelii. *Video Game Industry Market Analysis*. Vaasa: Vaasa University of Applied Sciences, 2021.

Plasket, Michael. "Taboo: The Sixth Sense". *Hard Core Gaming 101*, publicado: 4 de mayo 2017, http://www.hardcoregaming101.net/taboo-the-sixth-sense/

Rodríguez, Aaron et al. "Diseñar mundos virtuales: límites y hallazgos de la analítica existencial como ontología del videojuego". En *Revista KEPES*, vol. 18, núm. 24, 2021: 233-259, https://doi.org/10.17151/kepes.2021.18.24.9

Ruah-Midbar, Marianna. "The Sacralization of Randomness: The Theological Imagination and the Logic of Digital

Divination Rituals". En *Numen: International Review for the History of Religions,* vol. 61, núm. 6, 2014: 619-655, https://doi.org/10.1163/15685276-12341345

Schlesinger, Arthur. "Origins of the Cold War". En *Foreign Affairs*, vol. 46, núm. 1, 1967: 22-52, https://doi.org/10.2307/20039280

Senior, Tom. "Cyberpunk 2077's 2.0 update is so good you should consider restarting from scratch". *Eurogamer,* publicado: 26 de septiembre 2023, https://www.eurogamer.net/cyberpunk-2077s-20-update-is-so-good-you-should-consider-restarting-from-scratch

Singer, Dorothy y Jerome Singer, *The House of Make-Believe: Children' s Play and the Developing Imagination*. Massachusetts: Harvard University Press, 1990.

Sotelo, Rafael. "El número de usuarios de internet en el mundo ya supera los 6.000 millones". *Marketing4eCommerce*, publicado: 13 noviembre 2025, https://marketing4ecommerce.mx/usuarios-de-internet-mundo/

"Tarot Motifs in Video Games". *TV Trope*s, consultado: 7 enero 2026, https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/TarotMotifs/VideoGames

Upton, Brian. *The Aesthetic of Play.* Londres: The MIT Press, 2015.

White, Sam. “Balatro is the best game of 2024 – its anonymous creator sometimes regrets releasing it”. *GQ Magazine*, publicado: 12 de diciembre 2024, https://www.gq-magazine.co.uk/article/balatro-localthunk-interview

Listado de figuras[54]

Figura 1. Captura de pantalla de: World of Longplays. “NES Longplay [496] Taboo - The Sixth Sense”. YouTube, 4:25, https://www.youtube.com/watch?v=vOiaYTA82us

Figura 2. Captura de pantalla de: Página principal en r/gaming. Reddit, https://www.reddit.com/r/gaming/

Figura 3. Esquema original de: Upton, Brian. The Aesthetic of Play. Londres: The MIT Press, 2015: 229. Traducción y adaptación propia.

Figura 4. Elaboración propia a partir de datos provenientes de: “Cyberpunk 2077”, Metacritic, consultado: 9 de enero 2026, https://www.metacritic.com/game/cyberpunk-2077/

Figura 5. Licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike, https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Misty_Olszewski

[54] Yo, Roberto Reyes Reyes, declaro que todas las imágenes adjuntas en el texto titulado “Narración de historias en espacios digitales: la resignificación del Tarot por las comunidades globales de videojuegos (2020-2025)”, que se integrará como un capítulo dentro del libro “No. 1. El Mago. Estudios sobre el Tarot desde México”, segundo volumen de la Colección: Compendium Tarot Mexicanus, son de libre uso y/o cuentan con los permisos necesarios para su adecuada circulación.

Figura 6. Licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike, https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Tarot_Cards

Figura 7. Elaboración propia a partir de datos provenientes de: "Cult of the Lamb", Metacritic, consultado: 9 de enero 2026, https://www.metacritic.com/game/cult-of-the-lamb/

Figura 8. Licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike, https://cult-of-the lamb.fandom.com/wiki/Clauneck

Figura 9. Licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike, https://cult-of-the lamb.fandom.com/wiki/Tarot_Cards

Figura 10. Elaboración propia a partir de datos provenientes de: "Balatro", Metacritic, consultado: 10 de enero 2026, https://www.metacritic.com/game/balatro/

Figura 11. Licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike, https://balatrowiki.org/w/Tarot_Cards

Figura 12. Elaboración propia a partir de datos provenientes de: "Hades II", Metacritic, consultado: 10 de enero 2026, https://www.metacritic.com/game/hades-ii/

Figura 13. Licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike, https://hades.fandom.com/wiki/Hecate

Figura 14. Licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike, https://hades.fandom.com/wiki/Arcana_Cards

“La ruta de Los Enamorados y la Rueda de la Fortuna: Análisis del viaje de la heroína en L*a Storia della Arcana Famiglia*”El Tarot y los viajes narrativos

Vanessa Nadja Morales Ortega[1]

En la obra *El héroe de las mil caras* de Campbell se planteó que las tribus primitivas y las civilizaciones antiguas tenían «ritos de iniciación» que buscaban abordar «umbrales de transformación»; estos marcaban el fin de una etapa de la vida para

[1] Vanessa Morales (Nadjja Salorem) es una artista especializada en ilustración mitológica y fotografía cosplay, cuya trayectoria integra la educación, la creación de obra y la investigación académica independiente . Es autora de la tesis sobre análisis iconográfico del manga en la ilustración mexicana, obra que forma parte del acervo del Círculo de Subcultura Japonesa en México. Su labor de divulgación incluye la participación en el Coloquio Internacional de Hermetismo y Cosmovisiones en Hispanoamérica (BUAP 2025) y la producción de contenidos educativos digitales sobre métodos artísticos.

transitar a la siguiente. Estos ritos de iniciación en las narrativas mitológicas han sido magnificados con eventos simbólicos que han evidenciado la separación, iniciación y retorno de un héroe narrativo.

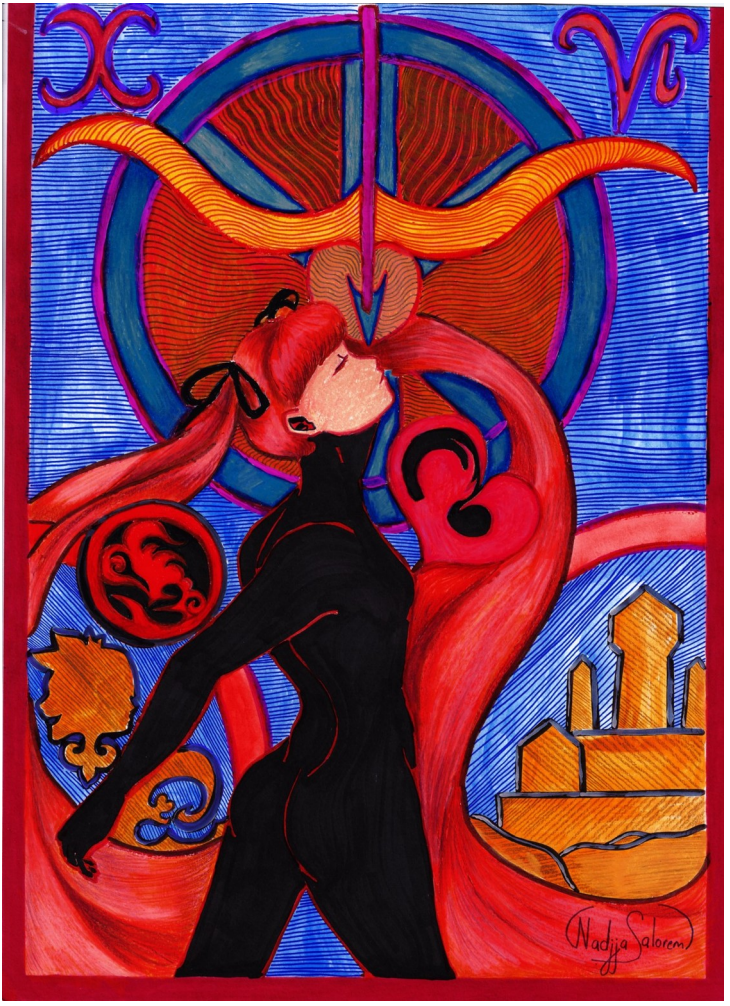

Fig. 1. La ruta de los Amantes y la Rueda de la Fortuna, por la autora .

En dicha teoría, el héroe era un sujeto agencial que recorría fases consecutivas. Peculiarmente, esas fases se han repetido en mitos de diferentes civilizaciones antiguas distantes geográficamente una de otra. Campbell englobó esta secuencia como: «El Viaje del Héroe».

Ese fenómeno de repetición en diversos mitos reveló al «inconsciente colectivo»: un imaginario comunitario formado por convenciones heredadas de generación en generación. Esa misma interpretación narrativa de imágenes extrañamente familiares fue aplicada a la secuencia de los Arcanos Mayores del Tarot por autores como Ben-Dov o Banzhaf.

Ben-Dov señaló que el propósito del orden de los Arcanos Mayores se ha podido comprender como una historia dinámica de evolución personal o la iniciación de una travesía; un viaje de auto-pruebas y la confrontación de adversidades guiando hacia una realización espiritualmente despierta, íntegra y abierta. Dicha travesía recibió el nombre de «El Viaje del Loco», donde las cartas numeradas del mazo representaban etapas consecutivas de una travesía espiritual[2] y posicionó a la carta de «El Loco» (comúnmente numerada como « 0») como el inicio de la travesía.

En este análisis destacaron dos interpretaciones narrativas: 1) el sujeto agencial adquiriendo características arquetípicas de cada Arcano Mayor durante su travesía; o 2) cada Arcano Mayor fungiendo como una fuerza externa al sujeto agencial, instruyéndolo con lecciones simbólicas.

Es decir, en la primera interpretación, el sujeto podía convertirse arquetípicamente en «El Loco» y haber continuado con cada Arcano Mayor hasta "haberse convertido" en «El

[2] Yoav Ben-Dov, *Tarot: The Open Reading* (s.l.: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013), 141.

Mundo». Mientras que, en la segunda interpretación, cada Arcano Mayor presentaría una carga simbólica de autoexploración o enfrentamiento que el sujeto debía aprender para continuar con el siguiente hasta haber alcanzado la posición de plenitud asociada con «El Mundo».

Dicho enfoque narrativo centró al sujeto y planteó un cuestionamiento sobre su identidad: ¿quién podía ser el sujeto que emprendiera el «Viaje»? ¿Podía ser un hombre, una mujer, o podía aplicarse a cualquier género indiscriminadamente?

Ese elemento de género lo reconoció Banzhaf en su planteamiento: Explicó que el viaje del héroe ha sido también el viaje de la heroína, pero la mayoría de los mitos que se han preservado en la historia patriarcal cuentan historias unidireccionales de héroes que logran grandes hazañas[3]. Este reconocimiento abrió la posibilidad de incorporar un elemento más enfáticamente femenino que sumara a su propuesta.

En esta aproximación "neutra de género", Banzhaf basó la relación entre el «Viaje del Héroe» y los Arcanos Mayores del Tarot en la visión babilonia de «La Montaña del Mundo», que describió de la siguiente manera: El lugar habitado por los seres humanos se encontraba en el centro, poderosas columnas se erigían a ambos lados: la columna izquierda era coronada por la Luna y la derecha por el Sol. Juntas sostenían la bóveda de los cielos, bajo donde vivían a salvo y seguros los humanos. La Montaña del Mundo se levantaba en el disco central que estaba rodeado por el océano, mientras que el anillo del horizonte soportaba las esferas por donde transitaban los planetas; finalmente, el inframundo se encontraba debajo del horizonte[4].

---

[3] Hajo Banzhaf y Brigitte Theler, *Tarot and the Journey of the Hero* (York Beach, ME: Weiser Books, 2000), 37.

[4] Ibid., 33.

En este concepto los elementos relevantes fueron: 1) lugares (cielos, tierra, inframundo y océano) y 2) fuentes de luz (el Sol y la Luna). Estos elementos señalaron un posible orden de colocación a los Arcanos Mayores dentro del esquema de los movimientos terrestres y celestiales.

Banzhaf indicó que las cartas de un dígito del I al IX contaban el viaje del Sol a través del cielo, mientras que las cartas de dos dígitos del X al XVIII relataban el descenso al inframundo y el regreso de la luz[5]; esa interpretación se describió gráficamente en la Fig. 1. Sin embargo, en esa concepción se excluyeron a los Arcanos Mayores de «El Loco» (0), «El Sol» (XIX), «El Juicio» (XX) y «El Mundo" (XXI). Adicionalmente, el inicio se situó en el Arcano Mayor «El Mago» (I), distanciándose del concepto de "El Viaje del Loco» de Ben-Dov y adhiriéndose a una travesía que cruzaba cíclicamente de la luz a la oscuridad y viceversa.

En esta propuesta, el concepto del "Viaje del Héroe" aplicado a los Arcanos Mayores del Tarot tuvo una aproximación relacionada a los ciclos de la naturaleza, concretamente sobre la luz y la oscuridad. Sin embargo, al ignorar el elemento femenino, provocó en sus asociaciones a cada Arcano sobresalieran primordialmente héroes y arquetipos masculinos, o arquetipos femeninos restringidos por una narrativa androcéntrica.

---

[5] Ibid., 35.

Fig. 2. Diagrama elaborado por Banzhaf, descrita como: "El arco diario del Sol, y el viaje a través del inframundo, en las imágenes de los Arcanos Mayores"

Entonces, el "Viaje de la Heroína" de Murdock se presentó como un instrumento complementario a la propuesta de Banzhaf. Esa secuencia derivó parcialmente del modelo de Campbell de la travesía heroica, pero el lenguaje de sus etapas (delimitadas en el Diagrama 1) ha sido particularmente dirigido

a las mujeres[6]; ofreciendo así el complemento del inconsciente colectivo femenino a la interpretación de "El Viaje del Loco" de Ben-Dov y "La Montaña del Mundo" de Banzhaf.

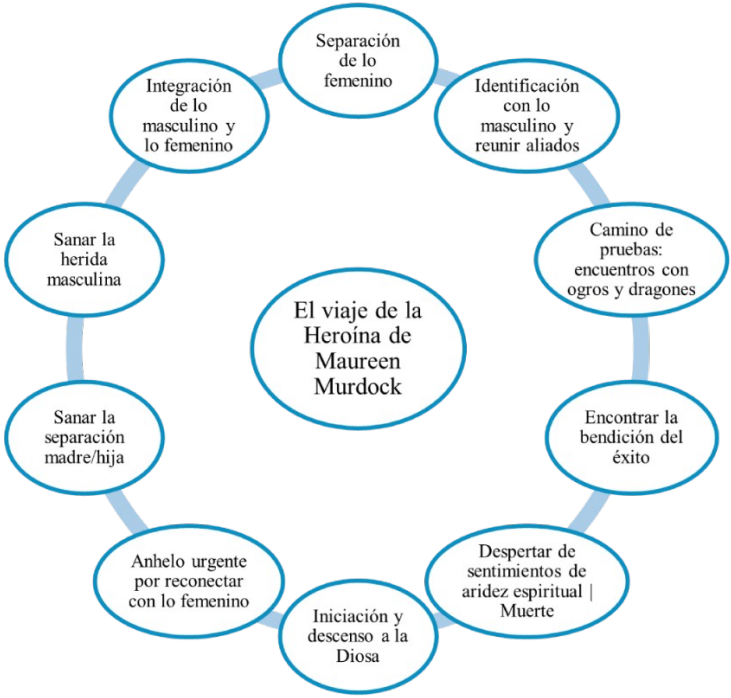

Fig. 3. El "Viaje de la Heroina" elaborado a partir de la propuesta de Maureen Murdock.

Como se pudo observar en el Diagrama 1, el comienzo del «Viaje de la Heroína» ocurría cuando el sujeto agencial femenino (la heroína) buscaba identidad propia. Esa etapa de inicio frecuentemente ha incluido el rechazo de lo femenino asociado

[6] Maureen Murdock, *The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness* (Boston: Shambhala Publications, 1990), 4.

a valores como la pasividad, la manipulación y la no-productividad.[7] En esta descripción se determinó que el viaje era interior y exterior para la heroína, ya que ese rechazo conllevaba confrontar sus propios sentimientos hacia la feminidad y al entendimiento de cómo su inconsciente la conducía a tomar ciertas acciones o posturas.

En la siguiente etapa, denominada «Identificación con lo masculino y reunir aliados», la heroína habría caído en el primer «error» de su viaje al intentar asumir un rol o atributos masculinos para poder combatir su propia naturaleza femenina. Murdock advirtió que esa fase creaba un desbalance dentro de la heroína que podía dañarla, ya que el exceso de lógica y eficiencia no se alineaban con las necesidades de la salud femenina, los sueños y la intuición[8]. Particularmente lo onírico e intuitivo se indicaron como herramientas místicas y divinas para la heroína que se activarían si ella reparaba su espiritualidad y su balance.

Al introducir este instrumento, se planteó la siguiente interrogante: ¿de qué manera la secuencia de los Arcanos Mayores del Tarot podía encajar en las fases del «Viaje de la Heroína»? Para ello se consideró la propuesta de Banzhaf de «La Montaña del Mundo», así como la identificación arquetípica y encomienda de cada Arcano Mayor realizada por Banzhaf, evidenciado en la Fig 4.

---

[7] Ibid., 6.
[8] Ibid., 7

Arcano Mayor	Fase del Viaje de la Heroína	Fase en La Montaña del Mundo	Arquetipo relacionado acorde a Banzhaf	Encomienda relacionada acorde a Banzhaf
El Loco	Separación de lo femenino	N/A	El niño, el simplón ingenuo"	Alegría de vivir, experiencias adquiridas de forma lúdica.
El Mago	Identificación con lo masculino y reunir aliados	Más próxima al Este, Intermedio entre del Arco del Dia y el Arco de la Noche	El creador, el maestro	Actividad, tomar la iniciativa, impulsos de dar, enfrentar tareas y sobreponerse a ellas
La Sacerdotisa	Iniciación y descenso a la Diosa	Segunda más próxima al Este, Inicio del Arco del Dia	La Reina del Cielo	Esperar pacientemente un impulso (interno o externo), esperar el momento adecuado, ser receptivo, servir como eco, estar lista
La Emperatriz	Sanar la separación madre/hija	Tercera más próxima al Este, Inicio del Arco del Dia	La Madre (Madre Naturaleza)	Ser fértil, traer algo nuevo al mundo
El Emperador	Identificación con lo masculino y reunir aliados	Cuarta más próxima al Este, Inicio del Arco del Dia	El Padre (Tio Sam)	Convertir en realidad y sin concesiones ideas, intenciones y quizá deseos largamente añorados
El Hierofante	Identificación con lo masculino y reunir aliados	Quinta más próxima al Este, Medio del Arco del Dia	El Santo	Prestar atención y respetar lo que es aparente y lo que está oculto, la búsqueda de significado
Los Amantes	Camino de pruebas: encuentros con ogros y dragones	Quinta más cercana al Oeste, Medio del Arco del Dia	El cruce de caminos	Tomar una decisión desde el propio libre albedrío y desde el fondo del corazón de uno mismo
El Carro	Camino de pruebas: encuentros con ogros y dragones	Cuarta más cercana al Oeste, Final del Arco del Dia	La partida	Experimentar el mundo, penetrar en lo desconocido, lograr grandes cosas, tener éxito en un gran salto hacia adelante
La Justicia	Camino de pruebas: encuentros con ogros y dragones	Tercera más cercana al Oeste, Final del Arco del Dia	La inteligencia	Responsabilidad personal, objetividad, justicia y equilibrio, percepciones inteligentes.
El Ermitaño	Identificación con lo masculino y reunir aliados	Segunda más cercana al Oeste, Final del Arco del Dia	El viejo hombre sabio	Autoconocimiento, protegerse de influencias externas, percibir estándares personales de valores, ser fiel a uno mismo
La Rueda de la Fortuna	Encontrar la bendición del éxito	Más cercana al Oeste, Intermedio entre del Arco del Dia y el Arco de la Noche	El llamado, la predicción	Transformar lo básico en algo superior, dominar el trabajo de la vida, volverse completo

Fig. 4. Asignación de correspondencia entre las categorías del "Viaje de la Heroína" de Murdock con las identificaciones arquetípicas y encomiendas de cada Arcano Mayor realizada por Banzhaf en "El Tarot y el Viaje del Héroe".

La Fuerza	Camino de pruebas: encuentros con ogros y dragones	Más próxima al Oeste, Inicio del Arco de la Noche	Domar a la bestia	Alegría de vivir, pasión santa, encuentro con la propia naturaleza distintiva y lo salvaje interior
El Colgado	Despertar de sentimientos de aridez espiritual | Muerte	Segunda más próxima al Oeste, Inicio del Arco de la Noche	La prueba	Crecimiento hacia las profundidades
La Muerte	Despertar de sentimientos de aridez espiritual | Muerte	Tercera más próxima al Oeste, Inicio del Arco de la Noche	La muerte	Separación, superación del ego, disolución de los límites, transformación profunda
La Templanza	Iniciación y descenso a la Diosa	Cuarta más próxima al Oeste, Medio del Arco de la Noche	La guía del alma	Certeza interior infalible, encontrar el centro y la plenitud
El Diablo	Camino de pruebas: encuentros con ogros y dragones	Cuarta a más próxima al Este, Medio del Arco de la Noche	El adversario	Comprender los propios errores, descubrir lados desconocidos del propio ser, liberarse de las adicciones
La Torre	Anhelo urgente por reconectar con lo femenino	Tercera más próxima al Este, Fin del Arco de la Noche	La liberación	Liberación de imágenes y obsesiones internas abrumadoras, avance hacia la libertad
La Estrella	Anhelo urgente por reconectar con lo femenino	Segunda más próxima al Este, Fin del Arco de la Noche	La sabiduría	Comprender el panorama general y obtener una visión de la sabiduría del cosmos
La Luna	Sanar la separación madre/hija	Más próxima al Este, Fin del Arco de la Noche	La noche, recreo del día	Regresar a la luz
El Sol	Sanar la herida masculina	N/A	El día, el amanecer rosado	Renacimiento, sabiduría y modestia madura
El Juicio	Integración de lo masculino y lo femenino	N/A	La maravilla de la transformación	Sanar
El Mundo	Integración de lo masculino y lo femenino	N/A	Paraíso recuperado	Estar de pie correctamente, estar en el lugar correcto, estar completo

En la Figura 3 varios Arcanos Mayores correspondieron con una misma fase del "Viaje de la Heroína" y la secuencia continua se rompió en varias ocasiones como ocurrió al asociar "La Sacerdotisa" (II) con la sexta fase y "La Emperatriz" (III) con la octava fase.

La exploración de cada categoría del "Viaje de la Heroína" con cada Arcano Mayor podría expandirse en futuros estudios, sin embargo, en esta investigación el enfoque fue sobre los Ar-

canos Mayores "Los Amantes" y "La Rueda de la Fortuna", ambos relacionados al sujeto agencial analizado: La heroína protagonista del anime *La Storia della Arcana Famiglia*, Felicità.

Felicità, la heroína de *La Storia della Arcana Famiglia*

1. Contexto de origen

A. Entretenimiento occidentalizado y europeizado en Japón

A inicios del periodo Meiji (finales del siglo XIX), Japón concluyó su periodo de aislamiento territorial, volviendo a tener vínculos comerciales con Occidente y empezando una competencia con sus nuevos socios comerciales. Los japoneses emularon con celeridad y eficiencia los avances tecnológicos producidos durante la Revolución Industrial de finales del siglo XVIII; particularmente los inventos de ingeniería más avanzados, tales como las máquinas de vapor. Acorde a Iwabuchi[9], dicha competencia cambió el área cultural de Japón, ya que el país se convirtió en una «nación híbrida» capaz de apropiarse de culturas extranjeras occidentales mientras mantenía y promovía sus valores nacionalistas.

Una de las prácticas que demostró la apropiación/adaptación japonesa fue el término *mukokuseki* (無国籍, sin Estado, sin nación), que describía a todas las creaciones ficticias japonesas desapegadas de su origen étnico japonés y presentaba narrativas y arte basado en tendencias occidentales. Acorde a

[9] Koichi Iwabuchi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism* (Durham: Duke University Press, 2002), 53.

Aranda, este término estético empleado en creaciones de anime que adaptaban a Occidente, demostró ser un síntoma que reflejaba el deseo japonés de estar a la altura de las potencias europeas.[10] El género ficticio donde se comenzaron a presentar más escenarios y caracterizaciones de personajes moldeados desde esta referenciación hacia Europa fue el *shōjo* (少女, muchacha).

El *shōjo* ha sido un género de anime/manga que ha tenido como público objetivo a las mujeres adolescentes; su tendencia narrativa han sido las historias dramáticas sobre relaciones románticas y filiales. Ha sido el género dentro del anime/manga, junto al j*osei* (女性, mujer adulta), que ha abordado con mayor profundidad aspectos de la psicología femenina en comparación a otros géneros ficticios del medio. Por ello, ha existido como una herramienta narrativa de comprensión de las etapas transitorias del crecimiento femenino, especialmente durante la adolescencia y la adultez temprana.

A inicios del siglo XX, las revistas *shōjo* eran un material de entretenimiento integral dentro de la *shōjo bunka* (少女文化, cultura de chicas). Acorde a Shamoon, esta cultura emergió dentro de colegios de secundaria exclusivos de mujeres clase de media y alta donde eran incitadas a socializar exclusivamente con su mismo género durante su adolescencia.[11] La intención de esta dinámica era preservar la castidad y la buena reputación de las alumnas para que pudieran casarse favorablemente con un hombre respetable al graduarse de la escuela. Sin embargo,

---

[10] Oscar García Aranda, "Representaciones de Europa en el anime japonés" (tesis doctoral, Universitat de Barcelona, 2019), 19. https://hdl.handle.net/2445/126160.

[11] Deborah Shamoon, "Class S: Appropriation of 'Lesbian' Subculture in Modern Japanese Literature and New Wave Cinema," *Cultural Studies* 35, no. 1 (2021), 27–43 https://doi.org/10.1080/09502386.2020.1844259.

durante su estancia en estas instituciones, las adolescentes eran libres de explorar sus intereses artísticos y consumir revistas literarias como *Shōjo no tomo* (少女の友, La confidente de una chica), usándolas como un recurso de socialización entre chicas que buscaban compartir su creatividad con sus compañeras. Aunque algunas de estas revistas contenían historias románticas entre mujeres, al final reforzaban relaciones heteronormativas con hombres respetables; recordándoles a las lectoras cuáles debían ser sus aspiraciones en la vida real.

En estas revistas literarias fue emergiendo la narrativa japonesa del lejano e idealizado Occidente europeo, donde las historias presentaban personajes con nombres, rasgos faciales, vestimentas, contextos y líneas narrativas europeas, particularmente vinculadas a países como Francia (*La Rosa de Versalles*, 1972), Alemania (*El corazón de Tomás*, 1974) e Inglaterra (*Candy, Candy*, 1975), entre otros.

Esta fascinación japonesa por Europa en el género del anime/manga *shōjo* continuó en el siglo XXI. Entre las obras que han reflejado esta tendencia de construcción ficticia, se ubica el anime a abordar en esta investigación: *La Storia della Arcana Famiglia*.

B. La Storia della Arcana Famiglia: Representación mukokuseki del Tarot

La Storia della Arcana Famiglia (abreviada como *LSAF*) ha sido una franquicia japonesa desarrollada por la empresa HuneX, dirigida a espectadoras en un rango de edad de nueve a trece años. El primer formato de la historia fue un videojuego *otome* (乙女, doncella), un género de videojuegos que ha derivado sus convenciones narrativas del anime/manga *shōjo* y se ha caracterizado por presentar protagonistas femeninas de edad

joven o adolescente involucradas románticamente con un grupo de personajes masculinos atractivos[12]. En estos videojuegos, el objetivo ha sido que las jugadoras escojan a uno de los personajes masculinos como la pareja romántica de la protagonista durante o al final de la historia. Precisamente la empresa HuneX fue pionera en este tipo de narrativa; en 1994, crearon el primer simulador de este género de videojuegos llamado *Angelique*, donde se presentó a una princesa como protagonista y se promovían dinámicas libres de contenido sexual explícito, centradas en el aspecto romántico de las interacciones[13]. En *LSAF* también se presentó como protagonista a una « princesa», Felicità, la heroína protagónica de esta investigación.

El nombre de la protagonista, claramente occidental, fue uno de los elementos *mukokuseki* de *LSAF;* sin embargo, este aspecto formaba parte de una ambientación regida bajo este concepto: la narrativa se situó en una isla ficticia italiana llamada Regalo que era custodiada por una organización llamada la Familia Arcana, cuyos miembros habían creado contratos sobrenaturales con los Arcanos Mayores del Tarot, obteniendo poderes mágicos relativos a una carta específica.

La elección de haber situado una narrativa sobre el Tarot en un territorio italiano (aunque fuera ficticio) creó un enlace temático con la historia real de la cartomancia: las barajas de Tarot registradas como las más antiguas han sido los mazos Visconti di Modrone, Brambilla y Visconti-Sforza, creados en las

---

[12] Shunsuke Mukae, "30 Years of Otome Game—No. 1: How Did the Term 'Otome Game' Spread?," *Media Arts Current Contents*, March 31, 2024, 251, https://macc.bunka.go.jp/5021/.

[13] Brian Ashcraft and Shoko Ueda, *Japanese Schoolgirl Confidential: How Teenage Girls Made a Nation Cool* (New York: Kodansha International, 2010), 164.

cortes del norte de Italia, en Milán, entre 1420 y 1440[14]. Estos eran propiedad de la familia Visconti-Sforza, una de las familias italianas más influyentes del Renacimiento en Milán.

Dicha familia estuvo compuesta por una alianza entre dos gobernantes de Milán del siglo XV: el duque Filippo Maria Visconti y el duque Francesco Sforza. La alianza entre ambas familias ocurrió por medio de un contrato matrimonial entre el duque Sforza y la hija del duque Visconti, Bianca Maria; se otorgó así el gobierno del territorio de Milán al duque Sforza. Acorde a Farley, a este matrimonio se le entregó, por parte del artista Bonifacio Bembo, una baraja pintada a mano que posteriormente se conoció como la baraja Visconti-Sforza, la cual ha conservado la mayoría de sus cartas originales y ha sido también la baraja que ha influenciado la elaboración posterior de otras barajas con los mismos Arcanos Mayores y Arcanos Menores[15].

Los mazos de Tarot mencionados, acorde a Schembri, han sido un ejemplo del estilo Gótico Internacional popular en Lombardía a finales del siglo XIV.[16] Se trata de una estética ligada con la tradición cortesana que indicaba que la familia gozaba de una posición económica estable y acaudalada, la cual le permitía pagar comisiones artísticas con estilos en tendencia. Sin embargo, más allá de haber sido identificados como objetos de lujo, el interés de esta familia gobernante italiana hacia los mazos de Tarot se ha vinculado con una inclinación que tenían las clases altas a finales de la Edad Media y el Renacimiento por el esoterismo y la cartomancia. Los miembros de estas élites estu-

---

[14] Michael Dummett, *A History of the Occult Tarot: 1870–1970* (London: Gerald Duckworth & Co. Ltd., 2002), 4.

[15] Helen Farley, *A Cultural History of Tarot: From Entertainment to Esotericism* (Londres: I.B. Tauris, 2009), 39.

[16] Elena Schembri, "The Visconti-Sforza Tarot Cards: A Portrayal of 15th Century Courtly Society" (BA thesis, John Cabot University, 2021), 6.

diaban teorías Neoplatónicas, astrología, alquimia y adivinación.[17] Específicamente en el caso Visconti-Sforza, Azzolini[18] documentó evidencia de correspondencia entre Francesco Sforza y el astrólogo mantuano Antonio da Camera, en la cual el duque consultaba sobre recomendaciones de estrategia política y bélica en función de predicciones esotéricas y astrológicas. Mientras que, en la familia Visconti, Filippo Maria Visconti y su hija, Bianca Maria, eran considerados ávidos consumidores de recomendaciones astrológicas del médico y astrólogo milanés Antonio Bernareggi. Por lo tanto, la familia Visconti-Sforza se alineaba con la tendencia de figuras políticas occidentales que hacían uso de prácticas esotéricas para construir estrategias que les favorecieran en sus posiciones políticas, sociales y militares.

Paralelamente, al igual que una de las familias más importantes de las cortes de Milán, la organización de la Familia Arcana también otorgaba importancia a la cartomancia y a la alquimia como herramientas de poder, aunque desde una perspectiva ficticia, sobrenatural y fantástica.

Adicionalmente, así como se mencionó que los Visconti-Sforza tenían consejeros versados en astrología, en la Familia Arcana había un consejero, Jolly, quien poseía el mayor conocimiento místico sobre el Tarot y la alquimia. Este personaje fue responsable a lo largo del anime de explicar la mecánica de dichas herramientas. En la primera aparición de este personaje, él expuso información sobre los poderes de Felicità, como se mostró en la Secuencia 1.

---

[17] Ibid., 40.

[18] Monica Azzolini, *The Duke and the Stars: Astrology and Politics in Renaissance Milan, I Tatti Studies in Italian Renaissance History"* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 2013), 80.

> Jolly: "Esto no debería necesitar explicación de nuevo, pero todos hemos hecho un trato con el Tarot para obtener nuestros poderes Arcana. Mi señorita hizo un pacto con la sexta carta. Gli Amanti: Los Amantes. Su poder, eso significa su poder de Arcana, es el poder para ver los corazones de otras personas. Sí. Los poderes de Arcana usan emociones como base. Por esa razón todavía no tienes control sobre tus poderes señorita, es porqué todavía eres una niña."[19]

También en la Secuencia 1 se abordaron con brevedad los conceptos que regían la relación de la heroína protagónica con el Tarot: 1) su poder derivaba de un contrato con la carta *Gli Amanti* («Los Amantes» [VI]) y le permitía conocer el «corazón» (las intenciones y emociones verdaderas) de otra persona; 2) la madurez emocional del contratante influía en su habilidad arcana; 3) Felicità aún era muy joven para controlar este poder sobrenatural.

Siguiendo el enlace temático con los mazos Visconti-Sforza, acorde a las antiguas convenciones iconográficas italianas, la sexta carta (o Triunfo) recibía el nombre de *l'Amore* (Amor), la cual convencionalmente mostraba a Cupido, el dios romano del deseo y el amor, disparando su flecha encima de una pareja.[20] Dicho Triunfo ha sido el antecedente del Arcano Mayor de Los Amantes.

Concretamente en la baraja Visconti-Sforza, acorde a Farley, la sexta carta mostraba a un hombre y a una mujer tomados de las manos bajo un pabellón bordeado por escudos de armas, mientras que la figura de Cupido con los ojos vendados

---

[19] *La Storia della Arcana Famiglia*, temporada 1, episodio 3, "La notte del compleanno," dirigido por Chiaki Kon, J.C.Staff Co., Ltd., 1 de julio de 2012,
[20] Michael Dummett, Thierry Depaulis y Paul Decker, *A Wicked Pack of Cards: The Origins of the Occult Tarot* (Londres: Duckworth, 1996), 44.

estaba en la parte superior de la escena.[21] Esta carta se ha interpretado como la representación moralista cristiana de un matrimonio «libre» de la profanidad del amor y las tentaciones carnales. En *LSAF*, este Arcano Mayor fue denominado *Gli Amanti;* sin embargo, su representación visual, como se pudo observar en la Secuencia 1, correspondió con la carta de *L'Amoureux* (VI) del Tarot de Marsella, la cual presenta a un hombre flanqueado por dos mujeres y a Cupido sobrevolando con los ojos descubiertos[22].

Posteriormente, en *LSAF* se mostró una mayor presencia del Tarot de Marsella. Dicho mazo fue creado por fabricantes de cartas de origen francés y suizo hacia 1700, y adquirió su formato final a principios del siglo XVIII[23]. En el anime, la siguiente indicación más clara de la presencia de este mazo ocurrió en el episodio tres, el cual se desarrolló dentro de una iglesia con vitrales ilustrados con varios Arcanos Mayores del Tarot de Marsella como se puede observar en la Fig. 2.

Por lo tanto, si bien se mantuvo el enlace temático con Italia como una región relevante en la historia de los mazos de Tarot, el anime hizo su segunda elección *mukokuseki* al basar su Tarot en el mazo de Marsella en lugar del mazo Visconti-Sforza; combinó así dos influencias occidentales europeas desde una elección estética y se alejó de la precisión histórica del Tarot.

---

21 Farley, *A Cultural History of Tarot: From Entertainment to Esotericism*, 58.
22 Dummett, Depaulis y Decker, *A Wicked Pack of Cards*, 45.
23 Farley, *A Cultural History of Tarot: From Entertainment to Esotericism*, 93.

Fig. 5. Imagen del episodio tres de *La Storia della Arcana Famiglia* presentando los Arcanos Mayores "La Rueda de la Fortuna". "El Mundo", y "El Loco" del mazo del Tarot de Marsella. [24]

2. Las etapas del Viaje de la Heroína de Felicità en *La Storia della Arcana Famiglia*

A. Gli Amanti: Camino de pruebas y encuentros con ogros y dragones

Como ya se mencionó, la heroína protagónica de *LSAF* fue Felicità. Ella era una muchacha de diesciséis años de edad, nacida bajo el signo zodiacal Géminis y portadora de poderes sobrenaturales relacionados con el Arcano Mayor *Gli Amanti*. Ella también era hija del líder de la Familia Arcana, Papa Mondo.

El evento catalizador que la insertó como sujeto agencial en la narrativa ocurrió durante el episodio uno, donde su padre, conocido como Papa Mondo (contratante del Arcano Mayor veintiuno, *Il Mondo Arcana*) anunció su jubilación como líder y el proceso de elección de su sucesor: un torneo llamado *Arcana Duello* entre los miembros de la organización.

---

[24] *La Storia della Arcana Famiglia*, temporada 1, episodio 3, "Piccolino," dirigido por Chiaki Kon (J.C.Staff Co., Ltd., 2012), acceso 13 de septiembre de 2025.

El premio del concurso era obtener el mando de la organización, un deseo otorgado por Mondo y un contrato matrimonial con la princesa Felicità. Dicho premio disgustó sumamente a Felicità, quien atacó físicamente a su padre para señalar su inconformidad. Mondo le señaló que esa decisión no era debatible porque, como miembro de la Familia Arcana, debía seguir sus órdenes. Ello causó más rabia en Felicità, pero fue reconfortada cuando recibió otra indicación de su madre, Sumire, quien le aclaró que ella también podía participar en el *Arcana Duello*. Este evento se mostró en la Secuencia 2.

> Papa Mondo: "Será una pelea en la que todos aquellos con los poderes Arcana participarán para determinar quién tiene los poderes más fuertes. Yo, la tarjeta número 21, Il Mondo: El Mundo, juro darle al que salga victorioso el título de "Papa" y concederle su deseo. Una cosa más… El ganador se casará con mi hija, Felicità."(…)
>
> Papa Mondo: "¿Qué pasa, Felicità? ¿Tienes alguna preocupación?"
>
> Felicità: "No quiero casarme".
>
> Papa Mondo: "Escogiste por propia voluntad entrar a la Arcana Famiglia Esta es la regla de la familia: Tienes que hacer como yo diga."(…)
>
> Felicità: "Mama."[25]

[25] La Storia della Arcana Famiglia, "La notte del compleanno".

> Sumire: "Hay una manera de que tú ganes también. Vas a escoger tu propio camino, ¿no?

Como se observó en la Secuencia 2, Felicità era una heroína que empezó su travesía queriendo «separarse de lo femenino», lo cual en su historia estaba representado por el concepto de convertirse en esposa del ganador del *Arcana Duello*. Este rol se presentó como restrictivamente sumiso para ella, posicionándola obligatoriamente en una relación heterosexual. Al mismo tiempo, esta orden vino acompañada de una oportunidad: para evitar esta situación indeseable, debía dominar su habilidad arcana y ganar el torneo.

La misión de Felicità encaja con la de otras heroínas *shōjo* independientes quienes, siendo modelos a seguir para espectadoras preadolescentes, se han encontrado con la tarea de desarrollar su propia autoconfianza a través de poderes mágicos[26]. Precisamente en el episodio cinco, un personaje masculino que era primo y compañero de combate de Felicità, Nova, le expresó que la intención del reto del *Arcana Duello* era motivar a Felicità para volverse más poderosa y una digna heredera de su padre. Esta interacción se pudo observar en la Secuencia 3.

> Nova: "No tienes ideas de cuánto todos esperan de ti. Creo que la razón de que Papa haya hecho el Arcana Duello es para hacer, a la heredera de su familia, más fuerte. Trabaja duro para que puedas cumplir esas expectativas."[27]

---

[26] Jennifer L. Brown, "Female Protagonists in Shōjo Manga: From the Rescuers to the Rescued" (master's thesis, University of Massachusetts Amherst, 2008), 14. https://scholarworks.umass.edu/entities/publication

Si bien la intención inicial de la travesía de Felicità por «separarse de lo femenino» involucraba volverse más poderosa con su habilidad arcana, ello también la guiaba a la fase de «identificación con lo masculino y reunir aliados», donde ella debía seguir las reglas de una organización patriarcal y empoderarse dentro de un sistema donde competía exclusivamente con personajes masculinos.

En consecuencia, Felicità tuvo una cierta desorientación. La heroína carecía de guía para desarrollar su habilidad arcana, especialmente cuando este poder se ligaba a una sensibilidad emocional y perceptiva. Ninguno de sus compañeros en la organización requería desarrollar esta intuición para elevar sus propias habilidades arcanas. Felicità debía descubrirlo por su cuenta. Dicho aspecto también correspondió con la caracterización de otras heroínas *shōjo* independientes quienes, como indicó Brown[28], durante su internalización de cualidades masculinas y el abandono de ciertas cualidades femeninas, en sus narrativas se ha resaltado que las heroínas han escogido ese camino más masculino por "voluntad propia". En *LSAF* también se enfatizó que Felicità decidió integrarse a la organización, aunque su padre procuró alejarla de ese ambiente. Ello se señaló en el episodio dos con un recurso de *flashback* rememorando el día que Felicità ingresó a la Familia Arcana, mostrado en la Secuencia 4. En este episodio, ella le recalcó verbalmente a un compañero, Libertà, que ella era líder de una de las divisiones de la organización y podía lidiar con el reto impuesto.

---

[27] *La Storia della Arcana Famiglia*, temporada 1, episodio 5, "Amici d'infanzia," dirigido por Chiaki Kon (J.C.Staff Co., Ltd., 2012), acceso 13 de septiembre de 2025.

[28] Brown, "Female Protagonists in Shōjo Manga", 21.

Felicità: “Fui mi decisión unirme a la Arcana Famiglia.”

Dante: “Este es el día que Felicità, la única hija de Mondo, se unió a nuestra familia”.

Felicità: “¿Estás preocupado por mí por lo de ayer?”

Libertà: “¿Huh? Eh… Sí…”

Felicità: “Estaré bien. Soy la líder de las Espadas, después de todo”.

Libertà: “¡De acuerdo, princesa!”[29]

Individualmente, Felicità se mostró como una heroína con convicción a pesar de la adversidad. Contrario a las princesas de los primeros videojuegos *otome*, ella repetidamente insistió en no ser tratada como una «princesa» para volverse sujeto activo de su propia vida.

Esta diferencia estaba alineada con varios eventos relacionados con la independencia y la autonomía femeninas en Japón desde finales del siglo XX hasta principios del siglo XXI. Acorde al Plan de Acción Nacional sobre la Mujer, la Paz y la Seguridad[30], en 1999 se promulgó la Ley Básica para una Sociedad con Igualdad de Género. Adicionalmente, el mismo año que

[29] *La Storia della Arcana Famiglia*, temporada 1, episodio 2, "Il Comandante della Squadra Protezione Animali", dirigido por Chiaki Kon (J.C.Staff Co., Ltd., 2012), acceso 13 de septiembre de 2025.

fue estrenado el anime *LSAF*, 2012, la Comisión de la Condición Jurídica y Social de la Mujer de Japón aprobó la Resolución de la Equidad de Género y el Empoderamiento de las Mujeres en Desastres Naturales. Por lo tanto, los roles de heroínas autónomas ficticias en el medio del anime/manga también han reflejado la realidad de un país con políticas públicas que han promovido la autonomía femenina y la equidad de género para sus ciudadanas.

Dicha relación entonces estableció que el atractivo de series anime *shōjo* como *LSAF* ya no era la premisa de una heroína escogiendo románticamente a una pareja de entre varios personajes masculinos, sino una protagonista que expandía su capacidad de decisión más allá del ámbito amoroso. Así, la heroína podía convertirse en una extensión simbólica de la espectadora, transmitiéndole un mensaje de autodeterminación e independencia, incluso dentro de un ambiente patriarcal y masculino como la Familia Arcana.

Sin embargo, a pesar de haber sido una heroína independiente que deseaba ser dueña de su destino, Felicità contaba con dos aliados varones: Libertà y Nova, quienes también eran adolescentes como ella e inexpertos en el uso de sus habilidades arcanas. Ambos le prometieron a Felicità otorgarle su libertad si es que ellos ganaban el *Arcana Duello*.

Junto a sus aliados, Felicità se embarcó en la fase «Camino de pruebas: encuentros con ogros y dragones», asociada a la carta de «Los Amantess» y al objetivo de «tomar una decisión desde el propio libre albedrío y desde el fondo del corazón

[30] Japan, Ministry of Foreign Affairs, *National Action Plan on Women, Peace and Security*, 2, https://www.mofa.go.jp/files/000521395.pdf

de uno mismos». Por lo tanto, el reto más importante de Felicità era precisamente escoger, desde su autodeterminación, un camino que le satisficiera, tanto romántica como personalmente.

En esta etapa, Murdock mencionó que el «dragón» (el equivalente metafórico de la sociedad) más difícil de confrontar era aquel que le hacía creer a la heroína que podía hacer todo lo que quisiera, siempre y cuando hiciera lo que otros querían. Precisamente, esa era la encrucijada de Felicità: ella quería ser libre y creía que para lograrlo debía hacerlo acorde a las indicaciones sociales que la rodeaban, emulando a los hombres de su entorno, sin embargo, no se cuestionaba o conocía realmente el sistema donde estaba. Dicha situación cambió cuando conoció su contrato oculto con otro Arcano Mayor: *La Ruota della Fortuna*.

B. La Ruota della Fortuna: Encontrar la bendición del éxito

Felicità poseía otro contrato secreto con un Arcano Mayor, *La Ruota della Fortuna*, previo a *Gli Amanti*. En el anime no se explicó con claridad por qué ella poseía la habilidad arcana de dos cartas; únicamente se estableció que en su adolescencia ella ya había olvidado su contrato con el otro Arcano. Bajo esta dinámica *La Ruota della Fortuna*, se presentó como una habilidad arcana innata en Felicità que podía restaurar la relación entre un contratante y su Arcano, pero el efecto secundario de su uso era la amnesia.

En el episodio nueve se reveló este secreto que solo conocían los padres de Felicità y sus consejeros más cercanos, Jolly y Dante, quienes presenciaron cuando la princesa usó su habilidad arcana inconscientemente intentando salvar a su madre, quien estaba exhausta por usar su propia habilidad arcana, «El Juicio» (XX). A causa de esta revelación, entonces fue ex-

plicado el sistema de la Familia Arcana con mayor profundidad, como se pudo observar en la Secuencia 5, donde se reveló que la habilidad arcana de *La Ruota della Fortuna* podía aligerar la carga mental de Mondo, quien sostenía a otros Arcanos Mayores sin contratantes. Pero el riesgo era un nuevo episodio de amnesia en Felicità, posiblemente más grave que el que sufrió cuando era niña.[31]

Dante: "Las cartas del 0 al 22, es decir, los Arcanos Mayores, consumen la fuerza emocional de huésped. Mi Emperador, Jolly y La Luna y la de usted, Los Amantes… La carta no importa, todas las cartas que no tienen contrato, o un anfitrión, sobreviven al recibir alimentación del anfitrión del Mundo".

> Felicità: "¿Ese es el esfuerzo de trabajo que Jolly estaba hablando?"
>
> (…)
>
> Felicità: "¿Hay alguna manera de salvar a Papa?"
>
> Jolly: "Tenemos que aligerar la carga de Mondo y hacer que cada carta tenga un anfitrión. Por eso, Luca y La Templanza, Debito y El Ermitaño, Pace y La Fuerza, les establecí el contrato cuando eran jóvenes por esa misma razón." (...)

---

[31] *La Storia della Arcana Famiglia*, temporada 1, episodio 9, "La ruota della fortuna," dirigido por Chiaki Kon (J.C.Staff Co., Ltd., 2012), acceso 13 de septiembre de 2025.

Jolly: “Pero hay otra manera de ayudar a Mondo.”

Dante: “Ya basta, Jolly.”

Jolly: “¿Hay alguna razón para dudar en este momento? Y es usar el otro Arcano que usted tiene, princesa.”

Felicità: “¿La Rueda de la Fortuna?”

Jolly: “Es correcto. Además de Los Amantes, usted tiene un contrato con la carta diez, La Routa Della Fortuna”.

Felicità: “Pero Papa y Mama nunca me dijeron qué poderes tiene ese Arcano.”

Jolly: “El poder de la Rueda de la Fortuna es cambiar la relación entre el anfitrión y el Tarot.

La Ruota della Fortuna fue asociada previamente con la fase donde la heroína ha «encontrado la bendición del éxito», pero al mismo tiempo este Arcano fue identificado como un arquetipo de «llamado o predicción» que la condujo a «transformar lo básico en algo superior, dominar el trabajo de la vida y volverse completa» . Precisamente después de que Felicità consiguió conjurar a voluntad su habilidad arcana con *Gli Amanti*, se atrevió a usar su habilidad zrcana con *La Ruota della Fortuna* para aliviar la carga de su padre.

Bajo esta decisión, Felicità estableció su deseo de ayudar a otros a través del sacrificio propio; esta determinación fue identificada por su madre, Sumire, como una conducta idéntica a la de Mondo, quien también ha sido responsable de la organización y de la asociación sobrenatural con los Arcanos Mayores. Incluso se mostró un paralelismo, exhibido en la Secuencia 6, de ambos personajes usando frases parecidas de autodeterminación sobre ser dueños de su destino.[32] [33]

> Felicità: "Decidiré mi propio camino."
>
> (…)
>
> Mondo: "¡Voy a decir mi propio camino!"

Sin embargo, este paralelismo reflejó precisamente otro obstáculo para la heroína al haber encontrado el éxito superficial: durante esta fase, salió a la luz la internalización por complacer a una figura paterna crítica e insistente, desalineada con las posibilidades de la heroína[34]. Felicità aparentaba ser tan determinada como su padre, pero el costo que pagó al usar la habilidad arcana de *La Ruota della Fortuna* (perdiendo la memoria y la consciencia), probó que no tenía la capacidad mental para realizar la misma labor que él.

---

[32] *La Storia della Arcana Famiglia ", Il Comandante della Squadra Protezione Animali*".
[33] *La Storia della Arcana Famiglia*, "*La ruota della fortuna*".
[34] Murdock, *The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness*, 59.

Después de ser rescatada por sus aliados, Libertà y Nova, *Gli Amanti* enfrentó directamente a la heroína para explicarle las lecciones que debía emprender, como se observó en la Secuencia 6. En las escenas donde *Gli Amanti* conversó con Felicità, se delimitó el tipo de asociación que *LSAF* le dio a los Arcanos Mayores con la heroína: eran representantes de una fuerza externa que le instruía desde sus lecciones simbólicas.

En la comunicación mostrada en la Secuencia 7, se esclareció que *Gli Amanti* era una fuerza que podía ayudar a Felicità para evitar el estrago de la habilidad de *La Ruota della Fortuna*, pero también que debía darle importancia a su elección de una pareja romántica para acceder a ese poder de protección. Esta determinación rompió con la idea previa de una heroína completamente independiente que derivaba su poder autónomamente. Acorde a Brown, estos aspectos han sido comunes en las narrativas *shōjo* dirigidas a la demografía de preadolescente de entre 11-15 años, donde el romance gradualmente se ha convertido en el foco principal de la historia; la trama argumental principal y los segmentos románticos se han entrelazado estrechamente y la heroína ha recibido ayuda de personajes masculinos incluso sin solicitarla[35]. Por lo tanto, la heroína volvió a estar limitada a una posición parcialmente sumisa en función de sus elecciones románticas.

> Gli Amanti: "Tu corazón no basta. Si tuvieras sentimientos fuertes, yo podría darte la fuerza que requieres, La Routa della Fortuna, y así compensar el costo."
>
> Felicità: "Entonces tú eres Los Amantes."

[35] Brown, "Female Protagonists in Shōjo Manga", 66.

> Gli Amanti: "Gli Amanti… Para completar a Los Amantes necesitas de otra persona. El amor no puede existir como unidad."[36]

De esta manera, Felicità se encontró con la presión de escoger entre sus dos aliados varones, Libertà y Nova, como sus opciones románticas. Esta presión de *Gli Amanti* se volvió a presentar durante el episodio doce, donde se llevó a cabo el *Arcana Duello*, y el Arcano le insistió a Felicità sobre escoger a uno de los muchachos como su pareja para poder acceder a la fuerza plena de su habilidad arcana. Sin embargo, esta petición no fue completada de la forma tan sesgada que el Arcano Mayor había exigido. El último combate del torneo fue entre Felicità y su padre. Durante este combate, mostrado en la Secuencia 7, Felicità utiliza su habilidad arcana de *Gli Amanti* para acceder a los pensamientos de su padre, descubriendo que él desea que ella sea la líder de la Familia Arcana, pero que también desea que madure a través de la fuerza y la amabilidad para poder acoger a los demás. Al conocer estos pensamientos, Felicità entendió que su amor podía expandirse más allá de una pareja romántica y pudo acceder a la habilidad arcana de *La Ruota della Fortuna* siendo respaldada por *Gli Amanti*, quien le enunció que había podido acceder a ambas habilidades porque Felicità se dio cuenta de qué deseaba realmente: querer a todos.

---

[36] *La Storia della Arcana Famiglia*, temporada 1, episodio 10, "Arcana Famiglia", dirigido por Chiaki Kon (J.C.Staff Co., Ltd., 2012), acceso 13 de septiembre de 2025.

Gli Amanti: "¿Ya has elegido quién de los dos será? Si no, el amor no florecerá. Si el amor no florece, no tendrás la fuerza mental requerida por La Routa della Fortuna y no podrás compensar ese costo." (…)

Jolly: "La Routa della Fortuna ha cambiado la relación entre Mondo y Il Mondo." (…)

Pensamiento de Mondo: "Me deja sin palabras, pero debo demostrarte mi fuerza. Algún día herederás mi posición. Te vas a convertir en la Madre, Felicità. Y todos necesitamos que guíes a la familia. Si no te vuelves fuerte, no te volverás amable. Si no eres amable, no podrás brindar sin distinción tu afecto a todos en la familia. Felicità, tú ya eres muy amable, pero vuélvete más fuerte. Si logras hacer eso, hija, te convertirás en una persona más amable que tenga la capacidad de poder querer a todos."

Felicità: "Puedo querer a todos". (…)

Papa Mondo: "El Arcana Duello hizo madurar mucho a mi hija. Ya que ha madurado tanto no hay necesidad de que se convierta en esposa de alguien."[37]

El torneo concluyó con Felicità como la ganadora, quien derrotó a su padre; también logró darle más tiempo de vida al restaurar su habilidad arcana usando su propia habilidad de *La Ruota della Fortuna* a voluntad y sin perder la memoria o la consciencia. Su evolución fue reconocida por Mondo, quien

[37] *La Storia della Arcana Famiglia*, "*Arcano Duello*".

también anunció que Felicità ya no se convertiría en esposa de nadie, porque había alcanzado una madurez personal y sobrenatural sin tener que emparejarse con otra persona. Por lo observado en la Secuencia 8, se pudo concluir que la evolución de Felicità surgió a través de entender qué tipo de amor era el que deseaba: un amor hacia lo comunitario y expansivo.

De esa manera, la heroína de *LSAF* concluyó su historia convirtiéndose en la legítima heredera de la organización de su padre, ganando la aprobación de su figura paterna, controlando sus habilidades sobrenaturales y restaurando la fuerza vital de Mondo. Obtuvo las herramientas místicas y divinas que repararon su espiritualidad y el balance de su mundo interno y externo.

El uso temático final de *La Ruota della Fortuna* lo asignó con su asociación previa como un símbolo que ha representado la mutabilidad perpetua y el eterno regreso al hogar, el cual, en su ascenso y caída, ha evidenciado la ley de alteración o de compensación.[38] Precisamente, ese sentido cobró en la historia de Felicità: como un instrumento de reinicio para la narrativa y la figura paterna de la heroína, pero también como un elemento de distinción de madurez en la heroína.

La ausencia de interacción verbal entre la heroína y el Arcano Mayor fue diferente a la interacción con *Gli Amanti*. La relación entre Felicità y *La Ruota della Fortuna* fue que la heroína tomó las características del arquetipo de ese Arcano Mayor, volviéndose el punto simbólico de reinicio y de innovación para la Familia Arcana.

---

[38] Jean Chevalier and Alain Gheerbrant, *A Dictionary of Symbols*, trans. John Buchanan-Brown (Oxford: Blackwell Publishers, 1994), s.v. "Wheel of Fortune", 1103-1104.

Desgloses simbólicos y temáticos concluyentes

1. Gli Amanti

a. Deidades y mitología

Gli Amanti, como ya se mencionó, tenía una iconografía basada en *L'Amoureux*: una carta que presentaba un dilema y una encrucijada. Se encontraron dos mitos que correspondían con los elementos de la carta y la narrativa de Felicità: 1) Psique y Eros y 2) Afrodita Urania.

En primera instancia, la relación con el mito de Psique y Eros se consideró ya que era una historia que correspondía con la iconografía de la carta: una mujer joven (Psique) enamorada de un joven (Eros) que debía enfrentar a una suegra hostil (Afrodita). Esta relación también ocurrió porque Cupido (el equivalente romano de Eros) estaba colocado encima de las figuras humanas, lo cual era un indicio relacional y fungía en la imagen simultáneamente como el hombre en dilema y como la representación del amor y el deseo.

Paralelamente, Felicità era también la heroína en encrucijada y la representación de compasión y amor en su narrativa. Sin embargo, también ella asumía un papel parecido al de Psique: una heroína que era ofrecida por su padre como sacrificio y después pasaba por una serie de pruebas que desembocaban en la caída en un sueño profundo, del que era rescatada por su interés amoroso, y finalizaba su historia transformada en deidad después de casarse con su salvador[39].

---

[39] Carol S. Pearson, "Persephone Lesson Three: Doing Life a Simpler Way," en *Persephone Rising: Awakening the Heroine Within* (New York: HarperOne, 2015), 201–210.

Sin embargo, como se pudo observar en la Secuencia 8, Felicità no cumplió totalmente con los puntos clave del mito de Psique. Después de ser rescatada de su pérdida de consciencia por Libertà y Nova, aunque fue presionada por *Gli Amanti* para escoger amorosamente entre ambos muchachos, su decisión final fue dirigir su amor hacia todas las personas. Así ella completó su transformación personal como la digna heredera de la Familia Arcana (el equivalente a volverse una deidad en su narrativa).

Precisamente por esta divergencia, existió la asociación con otra deidad: Afrodita Urania, quien emergió de los genitales de Urano que fueron arrojados al mar por Cronos después de castrarlo, convirtiéndose en una deidad femenina producida por una rivalidad divina edípica (progenitor y descendiente como antagónicos)[40]. Felicità también cargó con esta asociación en su narrativa, aunque de forma más explícita: debía enfrentarse a su padre para ocupar su posición.

Ambas asociaciones partieron del vínculo de *L'Amoureux* con la iconografía precursora de una carta del Tarot de origen italiano del siglo XV: Venus. Acorde a Seibt, esta carta mostraba una representación multifacética de Venus (equivalente romano de Afrodita), representante del amor, desplegada en tres figuras (una casta, otra apasionada y otra idealista)[41]. Por lo tanto, más que un dilema amoroso, los antecedentes iconográficos de esta carta han señalado un despliegue emotivo y conductual en torno al amor como el explorado en *LSAF*.

---

[40] Barbara G. Walker, *The Woman's Dictionary of Symbols and Sacred Objects* (San Francisco: Harper & Row, 1988), s.v. "Uranus", 224-25.

[41] Torsten Seibt, "L'AMOUREUX – Card VI of the Tarot De Marseille Is Full of Surprise," *The Tarot Museum*, accedido 30 de diciembre de 2025, https://www.Tarotmuseum.net/amoureux.html, párr. 8.

b. Numerología y signos zodiacales

Gli Amanti fue pronunciada como la sexta carta, como se observó en la Secuencia 1, asociándola entonces con el número seis. Acorde a Allendy[42], los seises han sido básicamente indicadores de la indefinida *confrontación contrapuesta entre la criatura y el creador*. En esta asociación, Mondo, como el «creador» de Felicità (que bajo esta simbología asumiría el rol de la «criatura»), se mostró como una figura que imponía una orden que discordaba con su hija, creando esta "confrontación contrapuesta" entre ambos. Sin embargo, Mondo tenía expectativas distorsionadas sobre su hija porque explícitamente le impuso un rol de sumisión; pero, acorde a Nova en la Secuencia 3, esa imposición era una motivación para que Felicità se esforzara en ganar el *Arcana Duello* y se volviera la sucesora legítima de Mondo.

Esa interpretación siguió con otro elemento de la lógica simbólica del 6: ha tenido una tendencia muy fuerte tanto hacia el mal como hacia el bien, hacia la rebelión contra Dios como hacia la unión con él[43]. Felicità en esta secuencia simbólica representaba un 6 con un camino dual de rebelarse contra Dios/unirse con Dios (Mondo asumiendo la posición de Dios), ella se oponía al mandato de casarse, pero se acoplaba a volverse la nueva líder de la Familia Arcana.

Adicionalmente, sobre la información astrológica relacionada con Felicità y *Gli Amanti*, ambos se identificaban con el signo zodiacal de Géminis, representante de la dualidad: Ella había nacido el día dieciocho de junio (durante la temporada zodiacal de Géminis, que abarca del 21 de mayo al 21 de junio),

---

[42] René Allendy, *Encyclopédie de la divination* (Paris: [s.n.], 1948), [xx].

[43] Jean Chevalier and Alain Gheerbrant, *A Dictionary of Symbols*, trans. John Buchanan-Brown (Oxford: Blackwell Publishers, 1994), s.v. "Six," 885.

la cual la indica como una personalidad con un propósito dual, una mente abierta y una naturaleza sociable y curiosa.[44] Mientras tanto, el símbolo egipcio de Géminis eran una mujer y un hombre uniendo sus manos, quienes en sánscrito eran llamados Mithuna o Maithuna, y eran reconocidos como «Los Amantes».[45] De esta forma, se vinculó doblemente al signo de Géminis con la heroína y con *Gli Amanti*.

También Géminis, siendo el signo mutable de aire, ha estado vinculado en el Tarot con el símbolo de las Espadas, el palo representativo del intelecto y la mente.[46] La habilidad arcana de Felicità relacionada con *Gli Amanti* era la capacidad de leer la mente; sin embargo, el símbolo físico de su poder no era una mente o un cerebro, sino un corazón. Este funciona como un recordatorio de que las emociones y las pasiones se gestan en la mente, reconociendo así el vínculo entre la emoción y la razón.

2. La Ruota della Fortuna

a. Deidades y mitología

La Ruota della Fortuna tenía en su denominación el nombre de la deidad romana de la rueda, Fortuna, quien, acorde a su mitología, era «La que Giraba el Año» girando una rueda celestial en constante movimiento marcando las estaciones y el destino de los mortales.[47] Sin embargo, la habilidad de Felicità

---

[44] Madonna Gauding, *La Biblia de los Signos y de los Símbolos* (Madrid: Gaia Ediciones, 2009), 203.
[45] Walker, *Woman's Dictionary of Symbols*, s.v. "Gemini", 290.
[46] Ben-Dov, *Tarot: The Open Reading*, 121.
[47] Walker, *Woman's Dictionary of Symbols*, s.v. "Sun sign", 17.

no estuvo relacionada con estos aspectos completamente, ya que exclusivamente cambió la relación sobrecargada entre Mondo y *Il Mondo*.

Adicionalmente, esta deidad ha tenido diferentes títulos: 1) Frastrada Fortuna Primigeneia, la Primogénita; 2) Fortuna Muliebris, Diosa de las Mujeres; 3) Fortuna Scribunda, el Destino que Escribe; 4) Fortuna Regia, Diosa del Gobierno; 5) Bona Fortuna o Mala Fortuna, el destino bueno y malo[48]. Todos esos títulos pudieron aplicar a Felicità: 1) era la primogénita de su padre; 2) era la única mujer contendiente en el *Arcana Duello*; 3) ella estaba «escribiendo» su propio destino; 4) se determinó como la futura gobernante de la organización; 5) en su viaje, se enfrentó tanto a aspectos positivos como negativos para cumplir su objetivo de victoria.

b. Numerología e iconografía

La Ruota della Fortuna, la décima carta y por lo tanto asociada al número 10, se vinculó con el significado simbólico de este número. El diez, conocido como el múltiplo (5×2), ha expresado la dualidad y el movimiento, representado tanto la muerte como la vida.[49] Bajo esta lógica, se pudo explicar por qué la habilidad arcana de Felicità, cuando fue usada desde la inmadurez de su portadora, le ocasionó un estado de amnesia o de inconsciencia: ambos estados se han relacionado con una muerte reversible.

Adicionalmente, el diez ha sido un número con un sentido de totalidad, de satisfacción y de regresar a la unicidad después de la evolución de un ciclo iniciado por los primeros nueve nú-

---

48 Barbara G. Walker, *The Woman's Encyclopedia f of Myths and Secrets* (San Francisco: Harper & Row, 1983), s.v. "Fortune", 321.

49 Gauding, *La Biblia de los Signos y de los Símbolos*, 384.

meros del orden alfanumérico.[50] Felicità, como representante del 10, fungió este rol en su narrativa: completó un ciclo de sucesión de una generación a otra y reinició la fuerza vital de su padre.

Finalmente, *La Ruota della Fortuna*, que tenía la misma iconografía de *La Ruoe de Fortune*, presentando animales que han girado alrededor de la rueda, se han considerado como la encarnación de la ley del renacimiento, aplicada en tantas tradiciones a aquellos humanos que durante su vida no han logrado controlar sus pasiones animales.[51] De nuevo, esta significación reforzó la habilidad arcana de Felicità como un poder de «renacimiento». También resultó compatible con el apoyo necesario de *Gli Amanti*, que se asoció con la capacidad de tomar decisiones auténticas que condujeran a su portadora a la meta final de los viajes narrativos relacionados al Tarot: una realización íntegra con su ser y su entorno.

Referencias

Allendy, René. *Encyclopédie de la divination*. Paris: [s.n.], 1948.

Ashcraft, Brian, and Shoko Ueda. *Japanese Schoolgirl Confidential: How Teenage Girls Made a Nation Cool*. New York: Kodansha International, 2010.

Azzolini, Monica. *The Duke and the Stars: Astrology and Politics in Renaissance Milan*. I Tatti Studies in Italian Renaissance History. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2013.

[50] Chevalier and Gheerbrant, *Dictionary of Symbols*, s.v. "Ten", 981.

[51] Chevalier and Gheerbrant, *Dictionary of Symbols*, s.v. "Wheel of fortune", 1104.

Banzhaf, Hajo, and Brigitte Theler. *Tarot and the Journey of the Hero*. York Beach, ME: Weiser Books, 2000.

Ben-Dov, Yoav. *Tarot: The Open Reading*. s.l.: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013.

Brown, Jennifer L. "Female Protagonists in Shōjo Manga: From the Rescuers to the Rescued." Master's thesis, University of Massachusetts Amherst, 2008. https://scholarworks.umass.edu/entities/publication.

Chevalier, Jean, and Alain Gheerbrant. *A Dictionary of Symbols*. Translated by John Buchanan-Brown. Oxford: Blackwell Publishers, 1994.

Dummett, Michael. *A History of the Occult Tarot: 1870–1970*. London: Gerald Duckworth & Co. Ltd., 2002.

Dummett, Michael, Thierry Depaulis, and Paul Decker. *A Wicked Pack of Cards: The Origins of the Occult Tarot*. London: Duckworth, 1996.

Farley, Helen. *A Cultural History of Tarot: From Entertainment to Esotericism*. London: I.B. Tauris, 2009.

García Aranda, Oscar. "Representaciones de Europa en el anime japonés." Tesis doctoral, Universitat de Barcelona, 2019. https://hdl.handle.net/2445/126160.

Gauding, Madonna. *La Biblia de los Signos y de los Símbolos*. Madrid: Gaia Ediciones, 2009.

Iwabuchi, Koichi. *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham: Duke University Press, 2002.

Japan. Ministry of Foreign Affairs. *National Action Plan on Women, Peace and Security*. https://www.mofa.go.jp/files/000521395.pdf.

La Storia della Arcana Famiglia. Temporada 1, episodio 1, "La notte del compleanno." Dirigido por Chiaki Kon. J.C.Staff Co., Ltd., 2012. Acceso 13 de septiembre de 2025.

La Storia della Arcana Famiglia. Temporada 1, episodio 2, "Il Comandante della Squadra Protezione Animali." Dirigido por Chiaki Kon. J.C.Staff Co., Ltd., 2012. Acceso 13 de septiembre de 2025.

La Storia della Arcana Famiglia. Temporada 1, episodio 3, "Piccolino." Dirigido por Chiaki Kon. J.C.Staff Co., Ltd., 2012. Acceso 13 de septiembre de 2025.

La Storia della Arcana Famiglia. Temporada 1, episodio 5, "Amici d'infanzia." Dirigido por Chiaki Kon. J.C.Staff Co., Ltd., 2012. Acceso 13 de septiembre de 2025.

La Storia della Arcana Famiglia. Temporada 1, episodio 9, "La ruota della fortuna." Dirigido por Chiaki Kon. J.C.Staff Co., Ltd., 2012. Acceso 13 de septiembre de 2025.

La Storia della Arcana Famiglia. Temporada 1, episodio 10, "Arcana Famiglia." Dirigido por Chiaki Kon. J.C.Staff Co., Ltd., 2012. Acceso 13 de septiembre de 2025.

Mukae, Shunsuke. "30 Years of Otome Game—No. 1: How Did the Term 'Otome Game' Spread?." *Media Arts Current Contents*, March 31, 2024. https://macc.bunka.go.jp/5021/.

Murdock, Maureen. *The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness*. Boston: Shambhala Publications, 1990.

Pearson, Carol S. "Persephone Lesson Three: Doing Life a Simpler Way." En *Persephone Rising: Awakening the Heroine Within*, 201–210. New York: HarperOne, 2015.

Schembri, Elena. "The Visconti-Sforza Tarot Cards: A Portrayal of 15th Century Courtly Society." BA thesis, John Cabot University, 2021.

Seibt, Torsten. "L'AMOUREUX – Card VI of the Tarot De Marseille Is Full of Surprise." *The Tarot Museum*. Accedido 30 de septiembre de 2025. https://www.Tarotmuseum.net/amoureux.html.

Shamoon, Deborah. "Class S: Appropriation of 'Lesbian' Subculture in Modern Japanese Literature and New Wave Cinema." *Cultural Studies* 35, no. 1 (2021), 27–43. https://doi.org/10.1080/09502386.2020.1844259.

Walker, Barbara G. *The Woman's Encyclopedia of Myths and Secrets*. San Francisco: Harper & Row, 1983.

—. *The Woman's Dictionary of Symbols and Sacred Objects*. San Francisco: Harper & Row, 1988.

Papus y la tradición esotérica: El Tarot como vía iniciática.

Issi Lucia Murillo Balderas[1]

Introducción

El Tarot, hoy en día, se ha resignificado. Si bien es conocido tradicionalmente por su uso adivinatorio, actualmente se comprende también como un instrumento útil para la introspección y el acompañamiento personal. Siendo así, ciertos enfoques dentro de la psicología simbólica y las prácticas tera-

---

[1] Issi Lucia Murillo Balderas es Maestra en Historia con opción en Historiografía por la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo y doctoranda en Historia por el Instituto de Investigaciones Históricas. Se especializa en teoría de la Historia, e Historia Intelectual con énfasis en el análisis de agrupaciones y proyectos sociales desde el ocultismo, el esoterismo y la masonería en México y Europa. Es integrante de la Filial del Capítulo de Michoacán de la Academia Nacional de Historia y Geografía.

péuticas alternativas han utilizado las imágenes arquetípicas del Tarot como dispositivos narrativos que facilitan procesos de reflexión, autoconocimiento y elaboración emocional.

En este sentido, su uso simbólico también se observa dentro del ocultismo moderno, donde el Tarot se interpreta como un sistema simbólico que condensa principios cosmológicos, filosóficos y espirituales. De esta forma, el Tarot también sobrepasa el límite comúnmente atribuido de «instrumento adivinatorio». Este uso simbólico del Tarot fue reconocido por diversos autores del esoterismo del siglo XIX, quienes lo concibieron como un lenguaje simbólico capaz de representar la estructura del universo y los procesos del conocimiento humano.

Uno de estos autores es el Dr. Encausse (mejor conocido en el ámbito ocultista como Papus), quien es abordado en este capítulo desde una perspectiva de historia intelectual y biografía intelectual.[2] Esta aproximación ayudará a comprender la reinterpretación del Tarot realizada por Papus y cómo es que esta surge a partir de las redes de sociabilidad esotérica de finales del siglo XIX, las cuales fungieron como espacios de circulación de ideas y proyectos intelectuales.

Asimismo, se muestra cómo esa reinterpretación funciona como una representación cultural que organiza y explica la comprensión simbólica de Encausse en torno al mundo y al denominado ocultismo esotérico francés de finales del siglo XIX.[3] Finalmente, a lo largo del texto se analizan conceptos como

---

[2] Tomando en cuenta la propuesta de Dosse en torno a la biografa intelectual para comprender la producción de Papus en torno al Tarot dentro de su trayectoria personal, su contexto cultural y las redes intelectuales que le formaron. Dosse, F. *La apuesta biogrfica: escribir una vida.* (Espaa: Publicaciones de la Universitat de Valencia, 2007)

«ciencia oculta» o «tradición hermética», los cuales constituyen categorías históricas que estructuran la experiencia y el lenguaje intelectual de Papus.[4]

La unión de la ciencia y el ocultismo

El Dr. Encausse

Durante la Francia de finales del siglo XIX, se vivió un periodo de marcado interés por lo oculto, enmarcado en un clima de efervescencia espiritual. No era de extrañarse que científicos entraran en crisis paradigmáticas que les requirieran la búsqueda de otras formas de conocimiento. Este periodo vio surgir y resurgir sociedades esotéricas en el marco de un redescubrimiento del simbolismo hermético y la revalorización de la alquimia, la cábala[5] y el Tarot.

---

[3] Entendiendo que las representaciones del mundo social no son simples reflejos de la realidad, sino construcciones que organizan la percepción y la interpretación de esa realidad. Chartier, R. *El mundo como representacin. Estudios sobre historia cultural,* (Mxico: Gedisa, 2017)

[4] Entendiendo que los conceptos no solo indican realidades, sino que también estructuran y orientan las experiencias históricas, de modo que al observar el uso de los conceptos mencionados, se entiende la necesidad de un lenguaje especifico para denominar aquello referente al uso simblico del Tarot. Kosselleck, R. *Futuro, Pasado. Para una semntica de los tiempos histricos,* (Espaa: Paids, 1993)

[5] La palabra cábala suele aparecer escrita de diversas maneras para distinguir sus orgenes, tales como: *Kabbalah* para la cábala judía; *bala*, para la cábala cristiana y *Qabalah* para la cábala hermética. Sin realmente importar a qué origen nos referimos en este momento, se utiliza el término *bala* para denominar el conocimiento oculto del sistema universal ocultista que se ha revelado a la mayoría de las tradiciones espirituales. Inclusive, el mismo Papus sería miembro fundador de la Orden Rosa-Cruz al no estar de acuerdo con las tradiciones esotéricas de la escuela teosófica de Madam Blavatsky. Cross, L. *Papus: The Magus of Modern Occultism. The Life, Teachings, and Legacy of Grard Encausse*. (Estados Unidos: publicación independiente, 2025), 46-54.

Es precisamente en ese contexto que aparece la figura de Papus, seudónimo del químico francés Gérard Anaclet Vincent Encausse (1865-1916), quien emerge como uno de los protagonistas clave, combinando medicina, misticismo y ciencia ocultista en un proyecto de renovación espiritual que invitaba a reconciliar la tradición esotérica con el pensamiento moderno[6].

Encausse mostró curiosidad por el conocimiento desde pequeño y no se conformaba con respuestas sencillas para preguntas difíciles. Su familia y él se mudaron a París cuando era pequeño, de modo que las calles parisinas fueron testigo de su formación académica y mística. Estudió medicina en Francia, pero también visitó varios países de Europa estudiando todo tipo de medicina; de esta manera, llegó a aprender y utilizar medicina alternativa como la alopatía, la homeopatía y la hipnosis. Impactado por la ola ocultista, consideró que el ser humano no solamente se conformaba de un cuerpo físico.

Pasaba sus tardes leyendo grimorios y estudiando textos místicos, proceso mediante el cual se convirtió en Papus: un maestro que, en la época en la que predominaron sociedades y ordenes secretas,[7] decidió, por medio de libros, discursos, correspondencia y revistas, compartir el conocimiento esotérico con aquellos que lo buscaban.

---

[6] Papus deseaba unir el conocimiento de las tradiciones esotéricas (cábala, hermetismo, alquimia, gnosticismo, y geometría sagrada) como sistemas de una verdad que consideraba relevante, ya que entendía el mundo como una unidad, que se mantenía velada por apariencias que se iban mostrando al hombre por medio de una iniciación.

[7] Fue Gran Maestro del Rito de Memphis-Mizraim, presidente de la Orden Cabalística de la Rosa-Cruz martinista, teósofo, fundador del grupo de Estudios Esotéricos de París. Nadolny, I., Historia del Tarot. Orígenes: iconografía, simbolismo. (Mxico: Ediciones Obelisco, 2024), 169.

Papus

El Dr. Encausse utilizó el seudónimo de Papus, probablemente atribuido al genio de la primera hora que menciona Lévi,[8] en donde se dice que Papus, el genio de la dignidad, se relaciona con la necesidad de volverse «médico o juez de sí mismo para vencer los maleficios del nigromante».[9] Este seudónimo le permitió poseer el arquetipo de un médico sagrado, cuyo propósito era precisamente el de *curar las almas* de aquellos que le buscaban.

De este modo, no solamente fue un médico del cuerpo (para sus pacientes), sino también de las almas (para sus compañeros iniciados). La elección de su seudónimo fue una declaración de que serviría a un bien que él consideraba una gran causa que trascendería límites académicos y dogmas religiosos.

Probablemente, el nombre de Papus también influyó en su pensamiento, ya que, de acuerdo con los hebreos, la primera hora corresponde al momento en el que «Dios reúne los fragmentos esparcidos de la tierra, amasándolos conjuntamente, y forma de ellos una sola masa que quiere animar».[10] Lo que podría traducirse en que el hombre fue hecho a imagen y semejanza de Dios. Ello pudo haber influenciado a Encausse a desear convertirse en ese ser que, por el ejemplo y las enseñan-

---

[8] Levi, E. *Dogma y ritual de alta magia* (México: Multilibros, 2017). Este libro de Levi contiene un suplemento en el cual traduce el Nuctemeronde Apolonio de Thyana (filósofo, matemático y místico neoplatónico griego), en el cual se menciona a los demonios y genios de las horas, siendo Papus, el genio de la primera hora, relacionado con la dignidad.

[9] Levi, E. *Dogma y Ritual de Alta Magia,* (México: Multilibros, 2017), 391.

[10] Levi, E. *Dogma y Ritual de Alta Magia,* (México: Multilibros, 2017), 397.

zas que pudiese dejar, enseñara a aquellos que lo desearan a regresar a Dios, a un estado de unidad, en donde todos los pedazos esparcidos (*cuerpo*, *alma* y *mente)* se unan en uno solo.

Encausse vivió una época de renacimiento del ocultismo parisino; sin embargo, el ocultismo en el que él creía era mucho más que un espectáculo o muestra de poder. Creía firmemente en la transformación del alma humana, en gran medida porque sostenía la idea de que existía una ciencia antigua procedente de la India o Egipto, la cual fue transmitida entre aquellos que se mostraban dignos de ella. Dichas pruebas se llevaban a cabo en templos bajo el nombre de misterios, y el adepto que atravesaba esas pruebas era llamado, entonces, *iniciado*.

Papus buscó ser —y, de cierta forma, lo fue y lo es— un guía que mostrara ese conocimiento universal: la enseñanza de la síntesis esotérica a partir de una reflexión de todos los sistemas de conocimiento[11], que para él suponía una escalera hacia lo divino. Esta síntesis unía los ritos en los templos egipcios, los teoremas pitagóricos, la cábala, la alquimia y las fórmulas rituales cristianas. Como académico, se acercó rigurosamente a ese conocimiento; pero también se acercó con la intuición de un místico. Su pensamiento es evidente en sus textos:

> "En la actualidad es probable que se tenga demasiada inclinación al confundir las ciencias con la Ciencia, que no es la misma cosa, pues si esta es siempre igual, siempre inmutable, en sus principios, aquellas, por el contrario, varían según lo quieren el parecer y los deseos

[11] Así como los símbolos y los números se pueden leer como oraciones, del mismo modo formaban una gramática secreta que describía el alma humana en unión con el cosmos. Cross, L. *Papus: The Magus of Modern Oculstism. The Life, Teachings, and Legacy of Grard Encausse.* (Estados Unidos: Publicacin independiente, 2025), 14.

> de los hombres… cuando se trata de reunirlo todo, de construir realmente la Ciencia, condensándola en una síntesis, expresión total de la Verdad eterna."[12]

Siendo así que sus trabajos más importantes procuraron este aspecto, su *Tarot de los bohemios*[13], *La cábala*[14], y el *Tratado elemental de ciencia oculta*[15] presentan información en torno a las correspondencias entre los planetas, los metales, las letras, las esferas de la cábala. Estas obras procuran dejar al interesado mucho más que solo conocimiento para acumular; ofrecen reflexiones profundas que lo guíen al camino de la sabiduría, con el objetivo de que los iniciados vivan esas reflexiones en cuerpo y alma para lograr la trascendencia.

La Ciencia Oculta

El Dr. Encausse escribió para invitar a aquellos que simpaticen con sus escritos a entender el mundo desde una visión de síntesis esotérica a partir de analogías; pero, más allá de ello, a experimentar el mundo a partir de esas reflexiones analógicas, lo cual demanda disciplina, discernimiento y devoción.

Sin embargo, ese camino y ese conocimiento solo son visibles a través de la contemplación y análisis de información dada por medio de símbolos analógicos de categorías más o menos familiares entre los intelectuales. Tal es el caso de los

---

[12] Papus, *Tratado elemental de ciencia oculta*, (México: Berbera Editores, 2021), 9-10.

[13] Papus. *The Tarot of the Bohemians: Absolute Key to Occult Science.* (Estados Unidos: Dover, 2019)

[14] Papus. *La Cábala: Tradicin secreta de Occidente.* (Francia: Publicación independiente, 1997) ePUB

[15] Papus. *Tratado elemental de ciencia oculta.* (México: Berbera Editores, 2021)

opuestos, reducciones, adiciones, conjuntos matemáticos y las agrupaciones lingüísticas; además de los símbolos alquímicos y ciertos conocimientos astrológicos.

Se ha mencionado que Encausse comprendió al hombre más allá de su cuerpo físico, considerando al ser como la base fundamental de la magia, pues es este quien genera la voluntad. Por ello, explica al ser humano en tres modalidades: el *hombre máquina*, el *hombre impulsivo* y el *hombre de razón.* No obstante, incluye un cuarto término, el *hombre voluntad*, que es aquel que actúa sobre el cuerpo y, por medio de este, en el mundo exterior.[16]

Con lo anterior, se observa que su manera de comprender el funcionamiento humano se expandió hacía una complejidad que trasciendede la materialidad del organismo. Sus escritos invitan a profundizar en las diferentes dimensiones de la existencia mediante una expansión lógica del conocimiento esotérico del cuerpo humano y el funcionamiento de sus órganos.

El impacto

del ocultismo en la profesión de Papus lo llevó a concebir una «ciencia oculta» que define al ser humano como un microorganismo luminoso, cuya existencia era un reflejo sagrado dentro de un mecanismo complejo denominado cuerpo humano. Sin rechazar su formación como médico, criticaba las limitaciones académicas de su campo debido a una rigurosidad que alejaba al alma, la mente y el espíritu del cuerpo.

Su comprensión del campo médico involucraba una lectura de los síntomas del enfermo para poder sugerir aquello que restaurase la armonía de la energía en los distintos planos de existencia. Así, el cuerpo humano se vuelve un misterio que re-

[16] Papus. Tratado elemental de ciencia oculta, (México: Berbera Editores, 2021)

quiere, para resolverse, la comprensión analógica del mensaje que envía. Comprender esto es entender su premisa fundamental: si la Luna influye en las mareas de los océanos, también influye en los líquidos del cuerpo humano.

Según Papus, lo anterior correspondía a que el médico en sí debía primero atravesar ese camino alquímico de armonización. Con ello, la medicina oculta se convertía también a un *camino iniciático,* en donde el curandero debía mostrarse como un ejemplo vivo de balance, fuerza y armonía. Bajo esta concepción, el proceso terapéutico no dependía únicamente del conocimiento técnico, sino del estado moral, espiritual y energético del propio practicante.

De modo que su pensar en torno a la medicina se relacionó también con el saber iniciático, imperando en el sanador el cultivo de una disciplina interior para lograr el equilibrio emocional y el dominio de sí mismo; presentándose como un ejemplo vivo de armonía entre cuerpo, espíritu y naturaleza. Esta teoría sostenía, entonces, que el médico —por medio de una transformación personal— se convertía en un alquimista capaz de actuar eficazmente en la restauración del equilibrio del paciente.

El Tarot de los Bohemios

El Tarot como tradición

Para Papus, el Tarot representaba más que un juego de cartas; era un libro de estudio para el iniciado que contenía un lenguaje filosófico. Correspondía, pues, a un código de leyes espirituales cifradas en imágenes coloridas. Creía que ese código

se había transmitido de forma velada por escuelas secretas con tradiciones esotéricas, tal y como todo el conocimiento de las «cosas importantes» había sido transmitido.

> "Hace mucho tiempo, todos los sabios hierofantes depositarios de la tradición oculta de Egipto se reunieron para debatir un problema muy grave… Pronto su civilización desaparecería, y con ella, los templos de los dioses y las escuelas iniciáticas donde la Verdad se transmitía desde siempre de Maestros a discípulos… "[17]

Las palabras de Nadolny concuerdan con las palabras de Papus cuando dice:

> "En India y Egipto… la sabiduría se transmitía solamente entre aquellos hombres que probaban su valía mediante una serie de pruebas. Esa transmisión se hacía en templos, bajo el nombre de misterios…"[18]

Entendiendo que su tiempo terminaría, buscaron dejar ese conocimiento velado, para que no se perdiera. El hombre jugaría un papel importante en esta preservación, puesto que, por medio de las *sociedades secretas*,[19] se continuarían estos misterios; a través de los *cultos*,[20] se traducirían los simbolismos para su

---

[17] Nadolny, I., *Historia del Tarot. Orgenes-iconografa, simbolismo,* (México: Ediciones Obelisco, 2024), 6.

[18] Papus. *The Tarot of the Bohemians: Absolute Key to Occult Science,* (Estados Unidos: Dover, 2019), 4.

[19] Papus menciona un recorrido de estas sociedades que va desde la *Escuela de Alejandra,* la *Sociedad Teosfica*, la *Secta Gnstica*, los *rabes*, los *alquimistas*, *templarios*, *rosacruces* y finalmente, los *francmasones.* Papus. *The Tarot of the Bohemians: Absolute Key to Occult Science,* (Estados Unidos: Dover, 2019), 5.

[20] Si las sectas transmitieran el simbolismo de las iniciaciones, las sectas religiosas desarrollarían la parte filosófica y metafísica de la doctrina. Papus sugiere que las Biblias que derivan de las religiones poseen una sola verdad

uso; y las *personas*[21] por sí mismas serían el depósito inconsciente de la doctrina. Además, la forma más sencilla de preservar el conocimiento sagrado es por medio de jeroglíficos, símbolos y signos secretos que encierran una síntesis capaz de ser descifrada para revelar verdades más profundas. Esto se traduce en el lenguaje mediante el cual nos comunicamos.

Al recordar el pasaje bíblico de la Torre de Babel,

> "En la tierra había una sola lengua… pero cuando los hombres partieron desde el oriente, encontraron un campo en la tierra y dijeron: 'Vamos, construyamos una ciudad y una torre cuya cumbre toque el cielo'… Pero el Señor bajó a ver la ciudad… y dijo: "Este pueblo es uno solo y hablará una sola lengua. Ya comenzaron este trabajo y no desistirán de sus empresas hasta que le den fin. Vamos, pues, bajemos y confundamos su lengua allí mismo, para que no entienda uno lo que dice su prójimo."[22]

Se observa analógicamente esta explicación; por ello, se ejemplifica cómo los libros base de los cultos ofrecen información cifrada. Ese pueblo que se comunicaba de una misma forma puede entenderse como las antiguas escuelas de misterios, las

---

velada. Papus. *The Tarot of the Bohemians: Absolute Key to Occult Science,* (Estados Unidos: Dover, 2019), 6-7.

21 El que los hombres fueran depositarios e inconscientes de la doctrina, refiere a que entre ellos se transmitiría la información que será confiada a las generaciones siguientes, apelando a su inteligencia y virtud; así como Moiss escgia a sus sucesores. Papus. *The Tarot of the Bohemians: Absolute Key to Occult Science,* (Estados Unidos: Dover, 2019), 8.

22 Varios. Sagrada Biblia, (México: Ediciones Paulinas, 1997), Génesis 11:110.

cuales perdieron su conocimiento cuando los pueblos se separaron de lo divino; de manera que su castigo fue perder la comprensión mutua, lo cual ya no les permitiría «alcanzar el cielo».

Tal como ese ejemplo, se puede considerar que las cartas del juego del Tarot poseen un significado oculto a modo de guía iniciática para regresar a ese entendimiento o lenguaje único. El juego de cartas sería el vehículo ideal para esconder un mensaje, pues los sabios también pensaron:

> "…utilicemos los vicios, los pecados, las pasiones bajas del hombre para preservar el depósito de nuestras doctrinas secretas. Expresemoslas en un conjunto de figuras aparentemente inocentes que… Sirvan para satisfacer una de las pasiones más vivas del hombre, la pasión por el juego. "Confiemos a las energías del mal los gérmenes de la Verdad que contienen la condición de la salvación y felicidad del mundo."[23]

Pensar el Tarot como otro depositario de las tradiciones secretas es comprender que esos símbolos e imágenes estarían, tarde o temprano, relacionados con elementos cotidianos. Precisamente porque no solamente en el juego de naipes se observa un dinamismo particular, sino porque las cartas mismas «hablan». De este modo, las imágenes de las cartas cuentan historias simbólicas mediante arquetipos omnipresentes

---

[23] Nadolny, I., *Historia del Tarot. Orgenes-iconografa, simbolismo,* (Mxico: Ediciones Obelisco, 2024), 6.

¿Tarot bohemio?

Si bien la profesión del padre de Encausse pudo haber influido en sus decisiones académicas, probablemente su madre influyó en su faceta mística. Su madre fue una gitana española; la creencia general sostiene que fueron los gitanos[24] quienes contribuyeron a la difusión del Tarot por Europa y Occidente. Se piensa que esta era su forma de jugar y de ganarse la vida[25].

Papus sugiere que, más que un simple medio de subsistencia, el Tarot representaba para el pueblo gitano una especie de «Biblia», precisamente porque les permitía sobrevivir. Así, este juego de cartas se convirtió en una especie de guía que les servía para sustento, adivinación y diversión. Considerando a este pueblo como aquel que, sirviendo al propósito antiguo de transmitir la tradición esotérica, cumplió con llevar el «libro de libros» consigo a los territorios que pisaba; tal como se predijo que las imágenes inocentes «sirvan para satisfacer una de las pasiones más vivas del hombre»[26] Pero además, conforme a la creencia de que los gitanos provienen de Egipto —al igual que estas enseñanzas—, Papus parecía convencido de que ellos eran los portadores de la llave que hacía falta a los francmasones y a los sacerdotes.

---

[24] Los zíngaros, el pueblo romaní, son mejor conocidos como el pueblo gitano, debido a la creencia de que estos provenían de Egipto, aunque su origen en sí se puede ubicar en Punjab, entre la actual India y Pakistán. Cortez, A. Identidad y origen del pueblo gitano. En International Journal of Roman Studies. (España: Hipatia Press, 2019)

[25] De ahí proviene la superstición de dar una moneda al Tarotista a cambio de su lectura, justamente para no romper la tradición de estos nómadas que utilizaban el Tarot para su supervivencia.

[26] Nadolny, I., *Historia del Tarot. Orígenes-iconografía, simbolismo,* (México: Ediciones Obelisco, 2024), 6.

Así pues, los gitanos habían conservado el Tarot, recibiéndolo de mano de los egipcios y transmitiendo sus enseñanzas como herramienta de adivinación y conocimiento oculto intacto. Esta llave permitiría que los *iniciados* pudieran explicarse el simbolismo transmitido a través de los años; el Tarot bohemio fungía, entonces, como una herramienta para comprender la naturaleza humana y del universo.

Papus continuó ese legado transmisor del Tarot, ya que, gracias a su estudio y escritos, el Tarot se popularizó junto con la creciente ola ocultista. En *El Tarot de los bohemios*, Papus establece una relación entre el Tarot y las doctrinas esotéricas. Alegando que, *«en su experiencia todo debe ser dicho sin miedo, pues solamente aquellos que deban entender, podrán entender…»*,[27] ofrece una correspondencia entre el Tarot, las letras hebreas y la cábala.

Consideraciones de Papus en torno al Tarot de los bohemios

Como se explicó anteriormente, el Tarot les servía a los gitanos para ganarse la vida, debido a que lo utilizaban como una herramienta de adivinación. Si bien el Tarot puede ofrecer más que una simple lectura de fortuna, Papus también explicó las formas para utilizarlo de esta manera.[28]

---

[27] *Experience has taught us that everything may be fearlessly said; those only who should understand can understand; the others will accuse our work of being obscure and incomprehensible.*Papus. The Tarot of the Bohemians: Absolute Key to Occult Science, (Estados Unidos: Dover, 2019), 12.

[28] Lo anterior, no sin avisar al interesado la necesidad de memorizar los más de 200 significados posibles de cada carta. Además de recordar la inexactitud de utilizarlo de tal manera, pues no lo consideró un sistema perfecto para dictar la fortuna.

De manera general, explicó que los *bastos* refieren a la gloria y el esfuerzo humanos; las *copas,* al amor y la felicidad; las *espadas,* al odio y la desgracia; y, finalmente, los *oros* al dinero e intereses materiales. Los *reyes* representaban al hombre bajo la idea del creador; las reinas, a la *mujer* en la idea del amor; los caballeros, al *hombre joven* en representación de las dificultades y rivalidades; y, finalmente, los *sotas,* al *niño:* el elemento neutro cuyo simbolismo varía de acuerdo con las circunstancias o las cartas que le rodean.

Mientras que para los Arcanos Mayores ofreció una relación que considero sencilla debido a la imagen simbólica de cada carta, tal como se muestra en la Fig. 1.

Figura 1: El significado adivinatorio de cada uno de los 22 arcanos mayores de acuerdo a Papus.

Número de carta	Arcano	Significado
1	El Loco	Hombre que pregunta
2	La Suma Sacerdotisa	Mujer que pregunta
3	La Emperatriz	Acción o iniciativa
4	El Emperador	Voluntad
5	El papa	Emperador
6	Los Amantes	Amor
7	La Carroza	Triunfo, protección providencial
8	Justicia	Justicia
9	El Ermitaño	Prudencia

10	La Rueda de la Fortuna	Fortuna o destino
11	Fuerza	Fuerza o fortaleza
12	El Colgado	Pruebas o sacrificio
13	La Muerte	Muerte
14	La Templanza	Templanza y economía
15	El Diablo	Fuerza inmensa o enfermedad
16	La Torre	Ruina o engaño
17	La Estrella	Esperanza
18	La Luna	Enemigos ocultos, peligro
19	El Sol	Felicidad material, matrimonio
20	El Juicio	Cambio
21	El Colgado	Acciones desconsideradas, locura
22	El Mundo	Éxito asegurado

Fuente: Papus. The Tarot of the Bohemians: Absolute Key to Occult Science, (Estados Unidos: Dover, 2019), 316-317.

El Tarot como libro para el *iniciado*

El Tarot se convierte, entonces, en un complejo conjunto de signos y símbolos por develar. Papus sostenía que los Arcanos Mayores contienen una profunda sabiduría oculta; por ello,

asemeja los primeros cuatro arcanos a la palabra sagrada *Yod-he-vav-he*,[29] que indica el origen de todo conocimiento: esa Verdad que se buscaba preservar.

Para determinar el uso del Tarot como herramienta iniciática, Papus ofrece una correspondencia entre las cartas a partir de las primeras cuatro, que asocia a esa palabra. Entendiendo que las letras hebreas poseen su propio atributo, relacionarlas con las cartas ofrece una manera de comprender el mensaje que proveen. Así, *Yod* (el número 1) refiere a un atributo positivo; *He* (el número 2), a un aspecto negativo, reflejo del 1; *Vav*, (el número 3), a un elemento neutro, la unión de *Yod* y *He;* y el último, que reinicia el ternario, *He*, corresponde a una transición: el siguiente *Yod*. De manera que los Arcanos Mayores se corresponden como se muestra en la Fig. 2.

Figura 2: El sentido de cada uno de los 22 arcanos mayores de acuerdo a Papus.

YOD Positivos Serie Creadora	1	4	7	10	13	16	19
HE Negativos Serie Preservadora	2	5	8	11	14	17	20
VAV	3	6	9	12	15	18	21

[29] Como tal, también hace una analogía con las siglas *INRI* (*Igne Natura Renovatur Integra*), recordando que su investigación apunta a completar las piezas de la Verdad que se diseminaron en tres; con lo que esta será la clave para unir lo que masones y católicos necesitaban. Papus. The Tarot of the Bohemians: Absolute Key to Occult Science, (Estados Unidos: Dover, 2019), 11-12.

Neutro Serie Transformadora Equilibrio							
HE	4=1		———		———		
Serie de Transición	+	-	+	-	+	-	∞

Fuente: Papus. The Tarot of the Bohemians: Absolute Key to Occult Science, (Estados Unidos: Dover, 2019), 73-80.

Añadiendo que cada uno de estos arcanos tenía también un complementario que se localizaba substrayendo su número del 22 (por tanto, el complementario del arcano 14 es el 8). Aunado a este complejo modo de entender los Arcanos Mayores, se acentúa la necesidad de comprender su equivalente en cada letra hebrea (ver Fig. 3).

Figura 3: Los arcanos mayores y sus correspondencias con las letras hebreas.

Número de arcano	Letra hebrea	Nombre de la letra	Letra en romana	Número de arcano	Letra hebrea	Nombre de la letra	Letra en romana
1	א	aleph	A	12	ל	lamed	L
2	ב	bet	B	13	מ	mem	M
3	ג	gimel	G	14	נ	nun	N
4	ד	daleth	D	15	ס	samech	S
5	ה	he	E	16	ע	ayin	GH

6	ו	vav	V	17	פ	phe	PH
7	ז	zain	Z	18	צ	tzaddi	TS
8	ח	heh	H	19	ק	quoph	K
9	ט	teth	T	20	ר	resh	R
10	י	Yod	I	21	ש	shin	SH
11	כ	kaph	CH	22	ת	tau	TB
Fuente: Papus. The Tarot of the Bohemians: Absolute Key to Occult Science, (Estados Unidos: Dover, 2019), 95.							

Papus no ofreció solamente las correspondencias de los Arcanos Mayores, sino también un proceso detallado para su interpretación, tras haber identificado su número y letra, lo cual se entiende de la siguiente manera:

a. Sugiere identificar la letra hebrea correspondiente a las cartas.
b. Una vez entendida la letra hebrea como un signo, recomienda meditar en torno a las ideas que surjan de ella.
c. Continuando con la aplicación de esas ideas a la figura simbólica de la carta.
d. En seguida, determinar el significado que puede ser atribuido a cada carta, tomando en cuenta su correspondencia numérica y simbólica.
e. Finalmente, estudiar cada una de las cartas resumiendo la información obtenida.

Para complementar la información, Papus también añadió correspondencias cabalísticas tomadas del *Sefer Yetzirah* y de los manuscritos cristianos que relacionan a las cartas con los doce signos del zodiaco y los planetas.

Hay que recordar que, para él, el Tarot representaba un libro iniciático; por ello, los Arcanos Mayores representaban un viaje iniciático del alma el cual comenzaba con la carta de El Loco, quien, movido gracias a las lecciones de El *Mago*, la *Suma Sacerdotisa* y el *Emperador*, cada uno le presentaba una nueva etapa de conocimiento dentro de la sabiduría dentro de los misterios de la creación.

Este viaje iniciático continuaba con pruebas cósmicas, revelaciones e integraciones reflejadas en las otras cartas: la *Justicia*, la *Templanza*, el *Amor*, el *Triunfo* de subir a la *Torre*, la *Muerte* y el Renacimiento; en la búsqueda de una verdad interna que se develе entre las ilusiones para, finalmente, trascender a la unidad.

Para los Arcanos Menores, también estableció una correspondencia con la palabra sagrada *Yod-he-vav-he* que se menciona anteriormente. Lo cual hace con septenarios, dividiéndolos de la siguiente manera:[30]

1. *Primer Septenario* incluye: los 4 reyes, los 4 ases, los 4 cuatros, los 4 sietes. = *YOD*
2. *Segundo Septenario* incluye: las 4 reinas, los 4 dos, los 4 cincos, los 4 ochos. = *HE*
3. *Tercer Septenario* incluye: los 4 caballeros, los 4 tres, los 4 seises, los 4 nueves. = *VAV*

---

[30] Papus. *The Tarot of the Bohemians: Absolute Key to Occult Science,* (Estados Unidos: Dover, 2019), 61-68.

4. *Ternario de transición* incluye: los 4 sotas, los 4 dieces. = *HE*

> "Como se observa, existe una complejidad profunda en la explicación ocultista de los estudios de Tarot de Papus, lo que convierte al simple juego de cartas en un instrumento de ascensión espiritual para quien comprende su mensaje."

Se observa, entonces, que cada carta ofrece en sí misma una síntesis de un camino hacia la conciencia: un puente entre esferas cabalísticas y una llave que revela tanto la estructura del universo como los secretos del interior del ser humano. Papus honraba el misterio que el Tarot ofrece, en gran medida por su posibilidad de hablar directamente con la parte intuitiva del hombre. De este modo, cada carta se comunica con el individuo mediante la habilidad del alma para reconocer verdades que la mente intelectual suele negar.

El Tarot de Papus

Para sus estudios, Papus utilizó diversos Tarots; inclusive, ofrece una descripción y un repaso histórico de algunos de los más utilizados, además de una comparación entre los Tarots de Florencia, Venecia y Bolonia.

Sin embargo, el mismo Encausse mandó a ilustrar un Tarot con Goulinat, un pintor francés. Así, en 1909, el artista se encargó del diseño de una baraja de Tarot inspirada en Egipto, obra que llamó *Le Tarot divinatoire*, y que fue publicada en

1981 por Jean-Claude Dusserre.[31] La Fig. 4 muestra la ilustración de Goulinat para el arcano VIII en el Tarot solicitado por Papus.

Fig. 4. Papus (Gérard Encausse), Le Tarot divinatoire (Paris: Librairie Hermétique, 1909), lámina VIII (La Justice). Reproducción digital consultada en Wikimedia Commons, habilitada para dominio público.

[31] Huson, P. Mystical Origins of the Tarot: From Ancient Roots to Modern Usage. (Estados Unidos: Destiny Books, 2004), 289.

Como se observa, Papus solicitó la inclusión de todo simbolismo posible en las cartas: el número asignado, el signo zodiacal, la letra en diversos sistemas, los significados, el nombre y la imagen con los colores primarios. Estos últimos también incluyen su propio simbolismo: el tono *azul* representa la mente y el alma; el *amarillo*, el espíritu; y el *rojo*, la materia. Por lo tanto, cada detalle de las cartas del Tarot ilustrado por Goulinat es la síntesis que Papus observaba en cada carta.

Conclusiones

Estudiar los escritos de Papus permite comprender cómo el ocultismo de finales del siglo XIX no fue un simple ejercicio de evasión frente a la modernidad, sino un intento de síntesis entre la ciencia, la espiritualidad y la tradición esotérica. De esa manera, Gérard Encausse —bajo el seudónimo de Papus— concibió al Tarot no solo como un instrumento de adivinación popularizado por la tradición bohemia, sino como un verdadero libro iniciático que preservaba, en símbolos e imágenes, fragmentos de una verdad universal.

En su propuesta, la práctica médica, la cábala, la alquimia y los misterios antiguos convergían en un mismo horizonte de sentido: la transformación del ser humano mediante la armonización de cuerpo, mente y espíritu. En este sentido, la vigencia de Papus radica en que logró demostrar que los símbolos pueden ser leídos como puentes entre el conocimiento racional y la sabiduría espiritual.

Además, logró estructurar su experiencia histórica utilizando conceptos como «ciencia oculta» o «tradición hermética», atribuidos a su producción intelectual, donde logra reinterpretar y reorganizar los saberes simbólicos del ocultismo

francés de finales del siglo XIX, heredándonos categorías semánticas aplicables aún al estudio del Tarot. Entendiendo también que su construcción simbólica articula, de este modo, cosmología, tradición esotérica y saber moderno.

Por lo que tanto, su manera de abordar el Tarot es evidencia de una búsqueda de unidad frente a la fragmentación moderna, reivindicando la posibilidad de una «ciencia oculta» que no contradice, sino que complementa la mirada científica. De modo que, se puede decir que Papus legó una vía de exploración intelectual y espiritual que invita, aun hoy, a pensar el Tarot no solo como un conjunto de cartas, sino como una cartografía del alma y del universo.

Referencias

Chartier, R. *El mundo como representación. Estudios sobre historia cultural,* (México: Gedisa, 2017).

Cortéz, A. "Identidad y origen del pueblo gitano". En *International Journal of Roman Studies,* (España: Hipatia Press, 2019).

Costa, M. *El Tarot paso a paso,* (México: Debolsillo, 2023).

Cross, L. *Papus: The Magus of Modern Occultism. The Life, Teachings, and Legacy of Gérard Encausse,* (Estados Unidos: Publicación independiente, 2025) ePUB.

Dosse, F. *La apuesta biográfica: escribir una vida,* (España: Publicaciones de la Universitat de Valencia, 2007).

Encausse, G. *Le Tarot divinatoire: Par le Dr. Papus,* (Francia: Publicación independiente, 2025).

Huson, P. *Mystical Origins of the Tarot: From Ancient Roots to Modern Usage,* (Estados Unidos: Destiny Books, 2004)

Kaplan, A. *Sefer Yetzirah. El libro de la creación,* (España: Equipo difusor del libro, 2006).

Karlsson, T. *Qabalah, Qhiplhoth and Goetic Magic*, (Perú: Manus Sinistra Publishing, 2022).

Kosselleck, R. *Futuro, Pasado. Para una semántica de los tiempos históricos,* (España: Paidós, 1993).

Levi, E. Dogma y ritual de alta magia, (México: Multilibros, 2017)

Mendoza, J. *Los secretos del gran Tarot esotérico: Explorando la sabiduría oculta del Tarot esotérico,* (México: OEM, 2025) ePUB.

Nadolny, I. *Historia del Tarot. Orígenes-iconografía, simbolismo,* (México: Ediciones Obelisco, 2024).

Margarit, L. "Una visión semiótica acerca del *T*arot." *En Memorias del VI Coloquio de Humanidades: Diálogos sobre Educación, Arte, Cultura y Sociedad, Fac. de Filosofía y Letras de la UANL,* (México: UANL, 2013) Repositorio Académico Digital.

Nichols, S. *Jung y el Tarot; un viaje arquetípico,* (España; Kairós, 2019).

Ortega, P. *Tarot: Significado e historia,* (España: Kairós, 2024).

Papus. *La Cábala: Tradición secreta de Occidente,* (Francia: Publicación independiente, 1997) ePUB.

Papus. *The Tarot of the Bohemians: Absolute Key to Occult Science*, (Estados Unidos: Dover, 2019).

Papus. *Tratado elemental de ciencia oculta,* (México: Berbera Editores, 2021).

Papus. *Tratado elemental de magia práctica,* (México: Berbera Editores, 2023).

Peradejordi, J. *Los templarios y el Tarot*, (México: Obelisco, 2004).

Riffard, P. *L'ésotérisme,* (Francia: R. Lafont, 1990).

Sadhu, M. *El Tarot*, (Argentina: Kier, 1982).

Sánchez, D. *Historia del pueblo gitano en España*, (España: La Catarata, 2022).

Scholem, G. *La cábala y su simbolismo,* (México: Siglo XXI Editores, 1986).

Varios. *Sagrada Biblia,* (México: Ediciones Paulinas, 1997).

El Oráculo durante el Progreso: Una mirada económica de la practica del Tarot durante el Porfiriato

Ilse Angélica Álvarez Palma[1]

Introducción

El periodo conocido como el *Porfiriato*, que abarcó desde 1876 a 1911 bajo el liderazgo de Porfirio Díaz, es reconocido en la historia de México como una época de notable crecimiento económico y modernización. Impulsado por una ideología liberal y un modelo de crecimiento exportador, el país experimentó una estabilidad política y financiera sin precedentes en las décadas posteriores a la guerra de independencia. La inversión en

[1] Ilse Álvarez es Licenciada en Historia por la Universidad Autónoma del Estado de México, Maestra en Historia por El Colegio Mexiquense A.C. y Doctora en Ciencias Administrativas. Cuenta con formación en Historia económica por El Colegio de México, y su trayectoria la ha llevado a ser reconocida con el Premio Fernando Rosenzweig.

infraestructura —especialmente en las vías férreas— y las reformas legales en áreas como el comercio y la propiedad privada atrajeron capitales extranjeros y fortalecieron las finanzas públicas. Sin embargo, detrás de esta fachada de progreso, se escondía una realidad social profundamente polarizada y contradictoria.

Si bien el Producto Interno Bruto (PIB) per cápita se duplicó, la riqueza se concentró en una pequeña élite, dejando a la vasta mayoría de la población en condiciones de precariedad. Esta marcada desigualdad no solo se manifestaba en los bajos salarios y la carencia de derechos laborales, sino también en las dinámicas culturales de la época. A pesar del énfasis oficial en el racionalismo y el cientificismo, la sociedad mexicana mantenía una fuerte conexión con las creencias y prácticas tradicionales. El siguiente análisis explora cómo, en este contexto de luces y sombras, el esoterismo y la cartomancia no solo persistieron, sino que se convirtieron en un fenómeno cultural y económico omnipresente, revelando un fascinante contraste entre la modernidad anhelada por la élite y la realidad popular del México porfiriano.

El objetivo central de la presente investigación es comprender de qué manera la cartomancia se consolidó como una actividad económica formal y regulada en el espacio público urbano durante el Porfiriato (1876-1910). Se identifica como transitó de la clandestinidad al reconocimiento oficial; dicha transición implicó que su practica pasara del tabú a la cotidianeidad, lo que derivó en diversos impactos socioeconómicos y culturales. Esta investigación busca realizar un recorrido por dicha transición y su impacto con ayuda de la hemerografía de la época.

Contexto

El periodo del Porfiriato abarco de 1876 a 1911; fue la época en la que Porfirio Díaz gobernó bajo una ideología liberal que se originó en 1856 con las Leyes de Reforma. Fue un periodo de auge y crecimiento económico, comparado con las décadas anteriores, desde la guerra de independencia, y la dos posteriores: la Revolución y la Posrevolución. Ese auge económico fue resultado principalmente del modelo de crecimiento exportador con industrialización, el cual, junto con la regulación del crédito externo y la diversificación de fuentes de ingreso, favoreció el fortalecimiento de las finanzas públicas, las cuales se destinaron, en su mayoría, a la industrialización del país y la construcción de infraestructura como las líneas férreas.

Para que ello fuera posible, también se realizaron modificaciones legales en aspectos comerciales, propiedad privada, empresariales, minería, comercio exterior, derechos laborales y el fin de las alcabalas, logrando así una consolidación política, administrativa y financiera. La estabilidad se nota también en los tipos de cambio; comparativamente con el dólar, se mantuvo en $2 pesos por dólar, con variaciones mínimas a lo largo del periodo.

Para resumir la economía a lo largo de 34 años:

> "Notable proceso de desarrollo económico: se construyeron vías de ferrocarril que unieron el país y permitieron ampliar los mercados; se intensificó la producción minera y agrícola y se consolidó un sector de la economía orientado a la exportación; la mayor acumulación de riqueza hizo posible el inicio de la industrialización. En ello influyeron varios factores, entre los cuales es preciso destacar la estabilidad política y la

> transformación del marco legal, que propiciaron la llegada de capitales extranjeros y una mayor apertura a la economía internacional."[2]

Aunque el PIB *per capita* se duplicó de 1877 a 1910, en realidad era una sociedad con una marcada polarización social, como ocurre generalmente en el liberalismo y neoliberalismo. Considerando que una mayor parte de la población representaba primero el 80% y tuvo una transición al 70%, el salario mínimo era de aproximadamente $7.80 pesos en 1885 y subió a $9.00 en 1905; el aumento considerable ocurre para 1910, pero esto se explica por la fuerte devaluación de los años previos (véase Fig 1). En general, mucho de este aumento fue resultado de los movimientos sociales, los sindicatos y las huelgas. El salario promedio mencionado es un referente, pero en realidad variaba mucho según la actividad económica: quienes más ganaban eran los obreros y quienes menos, los trabajadores del campo.

	1885	1890	1900	1905	1910
Centro-sur	$0.26	$0.28	$0.31	$0.30	$2/5
Kuntz 2012, 186. Kuntz y Speckman 2010, 521.					

Fig. 1. Salario Mínimo en reales, diario (pesos)

La población en este periodo aumentó considerablemente; aunque existían oportunidades para incentivar la migración, los beneficios en México eran menos atractivos que los de otros países. En cuanto a la distribución de la población, los estados

[2] Sandra Kuntz Ficker y Elisa Speckman Guerra, "El Porfiriato". *Nueva Historia General de México,* (México: El Colegio de México, 2010), 506.

del Centro concentraban el 36% de la población total y la ciudad más grande era la capital. La élite estaba conformada por los hacendados (agrícolas y mineros) y quienes ocupaban políticos. Después seguía la clase media con caciques, rancheros, comuneros, administradores o capataces de haciendas y profesionistas, burócratas, comerciantes, artesanos, empleados, etc.; estos últimos principalmente en las ciudades. Tanto le élite como la clase media eran el 10% de la población.[3]

Las élites mexicanas de aquella época, en un afán de modernizar a las sociedades, impulsaban profesiones como la abogacía, la medicina o la ingeniería, y buscaban desplazar a los tinterillos, yerberos y parteras. Pero la contradicción está en que sí aceptaban algunas prácticas europeas vinculadas al ocultismo, precisamente por provenir de países modernizados: «Las novedades eran la tecnología, la ciencia, la razón, lo que llegaba de Paris»[4]. En general, eran sociedades eclécticas, pues «esta visión racionalista, individualista y homogeneizante convivió con otras, así como con una sociedad religiosa y poco acostumbrada a separar la vida espiritual y la temporal».[5] En ese contexto, se observa que existen opiniones encontradas sobre el Tarot.

Es también relevante destacar que, en el ámbito intelectual, existía poca crítica a la política o al contexto social; los males sociales se individualizaban, explicándolos a través del destino o la suerte.

En temas editoriales uno de los principales periódicos de la época era *El Imparcial*, una de las fuentes principales de la presente investigación. Se calcula que, aproximadamente, comenzó imprimiendo 10,000 ejemplares en 1900 y, para 1907, la

---

3 Kuntz y Speckman, "El Porfiriato": 516-521.
4 Kuntz y Speckman, "El Porfiriato": 516-521.
5 Kuntz y Speckman, "El Porfiriato": 526.

cifra ascendía a 125,000. Estos circulaban principalmente en la Ciudad de México, Jalisco, Michoacán, Veracruz, Chihuahua y Coahuila. Además de los periódicos, los principales entretenimientos de la época era el teatro y después de 1896, el cine.

El contraste entre los deseos de modernidad de las élites y la cultura popular dejaron su huella en el teatro popular y en los periódicos:

> "Hojas que con llamativos encabezados daban noticias de hechos y apariciones milagrosas […] vendidos, narrados y cantados en ferias, plazas o mercados [y cantinas, para llegar a los oídos de analfabetas] plasmaban una realidad y un imaginario propio, dibujaban personajes característicos de los sectores populares."[6]

El racionalismo y positivismo, tan característicos de la época, se encontraban con algunas posturas contrarias de intelectuales fundadores del *Ateneo de la Juventud*, quienes defendían el humanismo y criticaban la educación cientificista pues creían que «el conocimiento puede obtenerse por múltiples vías […] por lo tanto, los años previos a la Revolución fueron testigos de una multiplicación de las corrientes alternativas».[7]

En el caso específico de la cartomancia o el Tarot en México, estos eran tomados como sinónimos. Se trataba de juegos que eran tradiciones traídas de Europa y, aunque no existe un registro exacto en las fuentes de la época, se mencionan como un «vicio nacional» en la Nueva España.[8] El *Journal of American folklore* (1893) alude a la exposición de un mazo impreso en

---

[6] Kuntz y Speckman, "El Porfiriato": 533.

[7] Kuntz y Speckman, "El Porfiriato": 534-535.

[8] Luis Angel Hernández Cuevas, *El naipe de Cáceres y Orteguilla ¿Un Tarot novohispano? Estudio sobre el juego de cartas en la Nueva España, 1577-1591,* (México: UAEMéx, 2023).

México en 1583, en el evento realizado en Madrid denominado la Exposición de Historia Precolombina realizado en 1892. En dicha publicación, se asegura que esta tradición del juego de cartas se realizaba incluso en piel u otros materiales por los indígenas.

El esoterismo, en general, comienza su influencia en nuestro país durante el siglo XIX.[9] Durante el Porfiriato, la cartomancia formó parte de la vida cotidiana de las ciudades, vinculada siempre a la tradición francesa, principalmente, pero también como algo propio de los gitanos e, incluso, remitiéndose a los antiguos egipcios. Estas tradiciones fueron forjando, en el imaginario colectivo, la figura de los adivinos y, en específico, de los Tarotistas.[10]

Para 1901, ya existía un *Catalogo de colecciones de cartas de juego* impreso en 1901, compilado por Freeman M. O'Donoghue, F.S.A. en honor a Lady Charlotte Schreiber. En esta obra de más de 200 páginas, se mencionan los juegos de cartas que se encuentran en el Museo Británico, así como también, países donde se utilizaban; las referencias específicas a México incluyen las barajas de *Leipsic, Battles in Mexico* y *C. L. Wüst*.[11] El primer mazo fue elaborado en Alemania para su uso en territorio mexicano, mientras que los últimos dos presentan ilustraciones inspiradas en eventos históricos nacionales.

---

9 Hernández Cuevas, *El naipe de Cáceres…,* 185.

10 Hernández Cuevas, *El naipe de Cáceres…,* 214.

11 *Catalogo de colecciones de cartas de juego,* Freeman M. O'Donoghue, F.S.A., (EEUU: HathiTrust Digital Library, 1901).

El mercado global y la influencia extranjera

Durante el Porfiriato, la cartomancia en México no fue una práctica aislada, sino el reflejo de una tendencia trasatlántica. Mientras en España la tradición conservaba un matiz de clandestinidad en los barrios bajos, en Francia y Estados Unidos se consolidaba como un servicio de lujo y una industria editorial. Esta dualidad penetró en México, donde el Tarot se posicionó como un consumo aspiracional para la aristocracia, legitimado por manuales estadounidenses que prometían el éxito personal mediante el «arte profético» por un costo de entre 14 y 21 dólares actuales, situándolo como un bien de consumo de clase media-alta.[12] Por ejemplo, en Francia la cartomancia se realizaba en lugares elegantes donde los consultantes debían tomar turnos y se cobraba de 2 a 30 francos; en cambio, en España, con su profunda tradición católica, se realizaba «en algún callejón de los alrededores del Rastro».[13] Sin embargo, en términos generales, era una práctica muy popular; tanto así que, en un diario de Berlín, se encontraron 44 anuncios de mujeres que predicen el futuro, la mayoría dedicadas a la cartomancia.[14]

Para 1903, en Estados Unidos se realizó una solicitud de patente para un mazo de tarot adaptado para propósitos de cartomancia o educación con temáticas de astronomía.[15] Estos intentos de obtener patentes muestran que, de fondo, existió también la intención de comercialización y exclusividad en el diseño, pero sobre todo el reconocimiento de que existe un mercado interesado en temas de astrología y cartomancia.

---

12 *El Imparcial*, 03/06/1903: 3

13 *El Nacional*, 29/12/1888: 1.

14 *El Correo Español*, 11/03/1900: 2.

15 *Specifications and Drawings of Patents,* Vol. 379. (EE UU: HathiTrust Digital Library, 1903).

Adicionalmente, se creó toda una industria alterna; uno de los libros de cartomancia más vendidos en Estados Unidos a finales del siglo XIX era *Fortune-telling by Cardsor Cartomancy Made Easy,* el cual costaba entre 50 a 75 centavos de dólar, según la edición; es decir entre 14 y 21 dólares actuales (lo que serían 264 a 395 pesos mexicanos de 2025). Este libro se publicitaba como «un fácil inicio a la pictórica práctica explicación del maravilloso arte profético de la adivinación, donde a través de un juego de cartas ordinario y simple cualquier persona de inteligencia común puede tener un conocimiento preciso y exacto del pasado, presente y futuro […]».[16]

En Francia, se empleó también este oficio en el espectáculo, como en el caso de autómatas que realizaban actos de cartomancia, ilusionismo y prestidigitación en los teatros. El periodista muestra su asombro ante tal acto y, aunque no logra adivinar el truco, supone que se trataba de un seudoautómata.[17]

> "O quien sabe si es aquel mismo, remozado, recompuesto, corregido y aumentado por medio de los progresos de la física y la mecánica de nuestros tiempos actuales. Aun siendo un seudoautómata, en enredo o superchería tendría mucho de sorprendente. En efecto, al público le invita a que se cerciore de que ni dentro del muñeco, ni en la silla donde se sienta y la mesa donde juega, cabe que se oculte un hombre. Abre el ropón de seda oriental, y lo único que se ve dentro de él es un complicado mecanismo de ruedas y resortes; por debajo del sillón circula aire; por debajo de la mesa, lo mismo. ¿Dónde se oculta el jugador que, metiendo sus brazos y sus dedos en los dedos y brazos del muñeco, les imprime movimiento? ¿Cómo se explica que jueguen tan rápidamente sin tomarse casi tiempo de pensar la jugada?

[16] *The Publishers' trade list annual*, (EEUU: HathiTrust Digital Library, 1881).
[17] *La Iberia*, 21/08/1909: 2.

> ¿Cómo se comprende que siempre gane? […] Al mismo tiempo, necesariamente ha de existir trampa e ilusión en el androide."[18]

La profesionalización del oficio: de la "Madame" al consultorio

La profesionalización del sector se hace evidente en la sección de anuncios de *El Imparcial*. Las tarotistas, predominantemente mujeres como Madame Rachel[19] o Madame Tabor,[20] adoptaron estrategias de mercado modernas: el uso de seudónimos extranjeros para denotar sofisticación, la oferta de servicios políglotas y la garantía de resultados en plazos fijos. Este fenómeno alcanzó su punto máximo en 1910 cuando el Estado, a través del *Diario Oficial,* comenzó a emitir licencias para «consultorios de cartomancia», transformando la adivinación en una actividad comercial sujeta a la vigilancia de la salubridad y la policía urbana.

En los anuncios de ocasión de los periódicos, es posible observar el crecimiento y la proliferación de personas dedicadas a esta actividad. La mayoría de estos se repiten a lo largo del año en el mismo periódico y algunos comienzan a agregar términos como «la única y verdadera", «cartomancia española», «8 días de plazo para que salga lo predicho» o «cartomancia gitana», demostrando, por un lado, la popularidad y profesionalización de la lectura del Tarot; por otro, que la competencia en Ciudad de México comienza a ser visible.

---

18 *El Tiempo*, 20/08/1909: 1.
19 *El Imparcial*, 29/09/1905: 4.
20 *El Imparcial*, 19/03/1906: 4.

En la revisión hemerográfica realizada, se observa que predominan las mujeres como las principales encargadas de realizar estas lecturas de Tarot, aunque no de manera exclusiva; por ejemplo, se registra el caso de Pedro Augusto, quien trabajaba en una «casucha de huéspedes».[21] No obstante, también se mencionan otros nigromantes con mayor éxito y fama, como el Sr. Cambó, quien además de la cartomancia y otras artes poseía importantes vínculos políticos; incluso, se le atribuía la «buena suerte» de que, en cualquier lugar donde se encontrara, surgía el ganador de la lotería.[22]

Algunos de los ejemplos de estos anuncios son los de Madame Chavani[23] y Madame Elisa, quien cobraba 25 centavos por una lectura de cartas de baraja francesa.[24]

Esta profesionalización conllevó a que la cartomancia comenzara a ser tan significativa en la cotidianeidad que, incluso, en las fuentes se menciona que, entre los nuevos conocimientos que debían poseer los periodistas de la época —además de la gramática—, se encontraba la cartomancia.[25] Lo anterior destaca dicho arte dentro de los intereses populares de la época. Ello coincide con que, en 1888, en la lista de las profesiones mejor remuneradas se encuentran las profesiones de cartomancia, destacando la figura de Madame Moreau en París, quien contaba entre sus clientes con la notable presencia de importantes personajes, así como de personas comunes. No existían tarifas fijas, ya que los honorarios dependían de la posición so-

---

21 *El Diario*, 9/07/1908: 4.

22 *La Gaceta de Guadalajara*, 16/02/1908: 6.

23 *El Partido Liberal*, 17/12/1885: 4.

24 *El Correo Español*, 29/07/1891: 3.

25 *El Tiempo*, 15 de octubre de 1887: 1.

cial del consultante.[26] A su muerte, Madame Moreau dejó a sus herederos 600,000.00 francos; considerando que, para 1873, un franco equivalía a 0.29 g de oro, por lo que aproximadamente heredaron unos 174 kilos de oro. Para 2022, el kilo de oro equivalía a 1.9 millones de pesos.

La prensa de la época fungió como una importante plataforma de *marketing* para los tarotistas de aquel entonces, pero también para que las personas consideraran esta actividad como lucrativa y, por tanto, atractiva de practicar; un ejemplo de ello son las noticias sobre la de la herencia de Madame Moreau. Sin embargo, también existía el otro extremo: en una entrevista realizada en Londres a una profesora de estética de aproximadamente 40 años, dedicada a dar masajes faciales, esta menciona

> "—No hay más remedio, amigo mío— concluyó diciendo la retocadora de bellezas; es preciso vivir. Antes nos daba de comer la quiromancia o palmistería, la cartomancia y la predicción por el espejo pero hoy está casi muerto. No obstante, aquí tengo un adivinador de reserva, que predice todo lo que hay que predecir por cinco chelines la sesión. Luego cargo discretamente el importe en una partida de lápiz rojo o lápiz negro. Y todos contentos."[27]

Esas dos posturas demuestran que la dedicación a la cartomancia dependía de varios factores ; entre ellos, la fama y el estatus social del público que recurría a dichas prácticas. En el caso mexicano, en general, no se cuenta con una figura similar a la de Madame Moreau que destaque en la literatura; sin embargo, en la hemerografía es posible comprender que, dentro de la

[26] *Los Dos Mundos*, 29 de agosto de 1888: 1.
[27] *El Tiempo*, 29/12/1907: 1.

cultura popular, las tarotistas ya representaban un estereotipo. Tal era su arraigo que resultaba común asistir a eventos sociales bajo dicho disfraz, como ocurrió en el banquete de disfraces realizado por Vicente Villada en Toluca en 1891.[28] Asimismo, la práctica se incluía en los pasatiempos de los periódicos mediante trucos o adivinanzas que empleaban las barajas, a las cuales denominaban «cartomancias».[29]

Pero toda nueva profesión trae consigo el surgimiento de industria derivadas. En el caso del Tarot, esto incluyó la venta de mazos; obstante, también se promocionan otro tipo de productos bastante peculiares como calendarios de ocultismo. De hecho, pese a ya no estar presente en la vida política mexicana, la figura de la emperatriz Carlota seguía presente en la vida cotidiana. Esto se observa en un anuncio de venta de *Calendarios Mejicanos* de González y Compañía, editores, donde además se ofrecen dos tipos: «Calendario de la emperatriz Carlota» (con su biografía y datos genealógicos) y «El calendario del Oráculo» (tratado completo de cartomancia), los cuales se vendían a un real.[30] Aunque para el siglo XIX todavía se utilizaban naipes pintados,[31] para 1910 la Librería Modernista comenzó a vender también libros de cartomancia.[32]

De igual forma, existía el *Lux Tenebris*, un semanario de ciencias, artes, industria, comercio, filosofía, racionalismo, sociología, teosofía, magnetismo, psicología, espiritismo, kábbala,

---

28 *México Gráfico*, 12/04/1891: 2.

29 *El Diario*, 28/11/1908: 14.

30 *Periódico Oficial del Estado de Yucatán. La Razón del Pueblo*, 7/11/1870: 4; *México y Europa*, 27/01/1871: 4).

31 *El Diario del Hogar*, 18/05/1892: 1.

32 *El Diario del Hogar*, 14/08/1910: 4.

ocultismo, gnósis, francmasonería, magia, cartomancia, etc. Era publicado en Veracruz por Leopoldo Enoch Calleja y se vendía por $1.12.[33]

La cartomancia como espectáculo de masas

El impacto económico de la cartomancia se observa con claridad en la recaudación de la kermés de 1907. Con una aportación del 3.16 % del total de las ganancias, la lectura de cartas superó en rentabilidad a innovaciones tecnológicas de la época como el fonógrafo (0.25 %) y a productos de consumo tradicional como los refrescos y las nieves.[34] Esto demuestra que el Tarot se había integrado plenamente en el mercado del entretenimiento, dejando de ser un tabú para convertirse en una atracción central de las festividades públicas organizadas, incluso, por la Jefatura de Policía.[35]

Otra forma en la que la cartomancia influyó en la vida económica de la sociedad mexicana fue por medio de los teatros, los cuales presentaban diversos actos vinculados a dicho tema, algunos con mayor rigor que otros; sin duda, se trataba de un tópico que, aunque tabú, atraía a las multitudes. Así eran anunciados en la prensa de la época:

A) «Cartomancia, ó sea el arte de los griegos aplicada humorísticamente á la prestidigitación».[36]

---

33 *El Démocrata*, 23/03/1893: 4.
34 *El Contemporáneo*, 28/06/1907: 3.
35 *El Popular*, 13/07/1908: 1.
36 *La Colonia Española*, 01/03/1877: 3.

B) «El golpe de Garnac. Extraordinarios é inimitables experimentos de Cartomancia según las últimas innovaciones de la Escuela Americana».[37]
C) «El non plus ultra de la Ilusión, las Maravillas de la Cartomancia».[38]
D) Emma Lynden, quien se presentaba en el Teatro Arbeu con varios actos de adivinación entre ellos la cartomancia.[39]

Muchos de estos eventos eran vinculados a otros fenómenos del ocultismo dentro de los teatros, tales como el movimiento de mesas —propio del espiritismo— o la lectura de mente, dirigida principalmente a los caballeros, mientras que las desapariciones involucraban principalmente a las mujeres.

La representación en los teatros no consistía únicamente en una pantomima o representación de las tarotistas, sino que las artistas construían todo un personaje en torno a dicha práctica y debían preparar sus papeles. Es el caso de Mile Calvé, quien mencionaba sus viajes a Sevilla y Granada, donde asegura que las gitanas le enseñaron sobre la cartomancia y el juego de cuchillos.[40]

Incluso en otros espacios públicos se ofrecía la lectura de cartas, como en el cinematógrafo de larga duración; el costo por entrada era de 50 centavos para luneta y cuatro pesos para palco.[41]

---

37 *El Siglo Diez y Nueve*, 050/3/1877: 3.
38 *El Monitor Republicano*, 15/08/1880: 3.
39 *Diario del Hogar*, 13/10/1891: 2.
40 *El Diario del Hogar*, 26/11/1905: 2.
41 *El popular*, 08/03/1906: 2.

El Tarot como herramienta de control social y justicia

Un oficio, por lo general va construyendo su mercado a través del contexto y las necesidades de su entorno; de igual forma, conforme se vuelve más popular, es preciso que el Estado regule su práctica y, por tanto, la norme o la prohíba. Si bien la mayoría de las profesiones traídas del extranjero solían ser bien recibidas, en el caso de la cartomancia existían posiciones encontradas. En general el Tarot se promocionaba como una forma de evitar las desgracias, destinado tanto a temas del amor y la vida personal como a los negocios.[42] No obstante, las posturas sobre la cartomancia y la adivinación presentaban posturas opuestas: por un lado, el público consumidor y, por otro, la crítica a la cartomancia vista como una charlatanería.[43] o como «comerciantes de ideas y sofismas y nada más».[44]

> "No es un misterio para la ciudad la existencia de individuos de uno y otro sexo que se dedican á predecir el porvenir por medio de la cartomancia […] es el caso que esas consejas van siendo ya populares, y posible será que solo se explote el charlatanismo. De todos modos conviene que la autoridad haga alto en esa explotación […] La explotación está muy demostrada cuando tenemos conocimiento de más de dos ocupados en esas mistificaciones, que son favorecidos á todas horas del día por gran número de impacientes que con placer que ocurren á pagar á peso de oro un acto de charlatanismo. Si bajo esta forma se juzga el asunto, tampoco creemos que sea debido que aun así se explote la credibilidad pública. Quizá estemos en un error, pues creemos que ese comercio no está en la órbita de lo lícito".[45]

---

42 *El Imparcial*, 16/10/1908: 6.

43 *El Contemporáneo*, 06/03/1907: 1.

44 *La Patria*, 28/03/1907: 2.

45 *El Correo Español*, 22/04/1891: 2.

Por otro lado, existían periodistas y escritores que defendían el ocultismo en general, al ser disciplinas antiguas.[46]

En medio de este debate, fue necesario establecer una normativa para vigilar, pero también establecer impuestos, puesto que la importancia de la cartomancia y los juegos vinculados a cartas que se realizaban en los garitos de la época. Muchos de estos establecimientos no pagaban impuestos al ser clandestinos, mientras que otros conseguían una importante disminución de estos, como fue el caso de la Compañía Monopolizadora. Esta noticia sorprendía a los periodistas de la época, quienes comentan: «ni siquiera se protege a los pobres tontos que van a jugar en contra de los adelantamientos de la cartomancia, en las barajas»;[47] esto debido a que se asumía que las cartas estaban «cargadas» y solo favorecían a la casa a costa de los ludópatas.

Resulta paradójico que, mientras la prensa intelectual criticaba la cartomancia como una «charlatanería», las instituciones de seguridad pública recurrieran a ella de manera pragmática. El caso de la Sra. Olivia[48] ilustra una frontera difusa entre lo racional y lo esotérico en el sistema judicial porfiriano: la policía mexicana emitía órdenes de aprehensión basadas en pistas cartománticas. Esta normalización facilitó, a su vez, que el oficio fuera infiltrado por la criminalidad, donde la figura de la

---

[46] Para más información sobre la crítica al Tarot a principios del siglo XX véase Hernández, 2025. *El Diario*, 24/04/1908, p. 4.

[47] *El Tiempo*, 15/10/1886.

[48] la Sra. Oliva que al ser víctima de robo recurrió a la cartomancia y onirología, entre otras, para buscar a los culpables; sin embargo, lo más sorprendente de este caso es que la policía hacía caso de estas pistas para emitir ordenes de aprensión y cateo (*La Patria*, 14 de diciembre de 1901), 1.

gitana o la adivina servía de fachada para el robo domiciliario, demostrando que la práctica estaba profundamente insertada en todas las capas de la estructura social.

Existían personas que, aprovechando la cartomancia, iban a los domicilios a robar, como es el caso publicado en los periódicos de 1900 sobre una gitana que hurtó joyas de las casas visitadas.[49]

Tanto la quiromancia como la cartomancia eran vistas como algo negativo y una «burla para los incrédulos» desde la mirada de los religiosos.[50] No obstante, estas constantes críticas en los periódicos de la época permiten observar cómo, pese al rechazo, la práctica se extendía cada vez más.[51]

La popularización de la cartomancia como actividad económica favoreció la creación de establecimientos exclusivos que contaba con todos los permisos legales. En 1910, el *Diario Oficial* registra una autorización otorgada por la Comisión de Teatros, señalando que «no existe inconveniente para la salubridad pública en que se autorice el que las Sras. Ana Stanley y hermana, den exhibiciones de cartomancia en el local que han arrendado».[52] Un caso similar el de la Sra. María Michel, autorizada para trabajar en el vestíbulo de un salón de cinematógrafo.[53] Meses después, se autorizó formalmente un «consultorio de cartomancia».[54] Todas estas autorizaciones de-

---

49 *La Voz de México*, 31/08/1900: 3.
50 *Diario de los niños*, 01/01/1839: 378.
51 *El Monitor Republicano,* 20/06/1880: 1.
52 *Diario Oficial Estados Unidos Mexicanos*, 11/07/1910:. 3.
53 *Diario Oficial Estados Unidos Mexicanos*, 13/07/1910: 4.
54 *Diario Oficial Estados Unidos Mexicanos*, 13/09/1910: 6.

muestran cómo la popularización de estas prácticas y actividades económicas cobró fuerza en la sociedad mexicana, estableciendo un precede que continúa hasta la actualidad.

Conclusiones

A pesar del crecimiento económico, la modernización y la estabilidad política que caracterizaron al Porfiriato, la sociedad mexicana de la época era profundamente contradictoria. La investigación demuestra que, a diferencia de periodos anteriores donde las artes adivinatorias permanecían en la clandestinidad o el ámbito de lo privado, el Porfiriato marcó una transición hacia la formalización administrativa. La aparición de licencias para «consultorios de cartomancia» y la regulación por parte de la Comisión de Teatros demuestran que el Estado, bajo su lógica de «orden y progreso», prefirió integrar esta práctica al sistema fiscal y de vigilancia urbana en lugar de prohibirla, reconociéndola como una actividad económica lícita y demandada.

De esta forma, la cartomancia logró insertarse con éxito en el mercado del entretenimiento y la publicidad. Aunque no existen registros de los ingresos generados por esta actividad, es posible identificar cómo su presencia en los anuncios fue en aumento, e incluso cómo se utilizaron estrategias de precios diferenciados para atraer tanto a la aristocracia como a las clases populares.

El Porfiriato se presenta como un periodo de profunda polarización social donde el crecimiento económico no se tradujo en una mejora generalizada del bienestar. Esta desigualdad se refleja en la discrepancia entre la prosperidad de una minoría y la lucha diaria de la mayoría. En este contexto, la cartomancia emerge como un fenómeno cultural y económico significativo, accesible tanto a las masas como a la élite, aunque por razones

distintas: para esta última, representaba una moda o una excentricidad; para el pueblo, una esperanza ante un futuro incierto.

La persistencia de estas prácticas esotéricas revela una sociedad ecléctica donde lo moderno y lo tradicional coexistían y se influenciaban mutuamente. La cartomancia, lejos de ser un simple «engaño» o un vicio, se convirtió en una profesión, un negocio y una manifestación cultural que permeó los distintos estratos sociales. Este fenómeno no solo fue tolerado, sino que, en ocasiones, resultó reconocido, regulado y publicitado, lo que subraya su importancia económica y social en un periodo de cambio y contradicción. En definitiva, el Porfiriato no fue un lapso de progreso lineal y homogéneo, sino un complejo entramado de avances económicos y profundas contradicciones culturales que definieron la vida diaria de los mexicanos.

La transición de la cartomancia hacia una actividad económica formal implicó también su normalización dentro de la cotidianidad, lo que generó una ambivalencia social y permeó en estructuras institucionales insospechadas, como la policía. Mientras el Estado buscaba regularla para obtener beneficios fiscales, su normalización abrió espacios para nuevas modalidades de estafa y delitos patrimoniales bajo el cobijo de dicha práctica.

Hemerografía

Diario de los niños
Diario Oficial Estados Unidos Mexicanos
El Contemporáneo
El Correo Español
El Demócrata
El Diario

El Diario del Hogar
El Imparcial
El Monitor Republicano
El Nacional
El Partido Liberal
El Popular
El Siglo Diez y Nueve
El Tiempo
La Colonia Española
La Gaceta de Guadalajara
La Íberia
La Patria
La Voz de México
Los Dos Mundos
México Gráfico
México y Europa
Periódico Oficial del Estado de Yucatán. La Razón del Pueblo

Referencias

Catalogo de colecciones de cartas de juego, Freeman M. O'Donoghue, F.S.A., (EEU: HathiTrust Digital Library, 1901)

Hernández Cuevas, Luis Angel, El naipe de Cáceres y Orteguilla ¿Un Tarot novohispano? Estudio sobre el juego de cartas en la Nueva España, 1577-1591 (México: UAEMéx, 2023).

Journal of American folklore, vol. 4*,* American folk Lore Society, Boston y New York. Journal of American folklore vol. 6, (EEUU: HathiTrust Digital Library, 1893).

Kuntz, Ficker, Sandra, "De las reformas liberales a la Gran Depresión, 1856-1929", en Sandra Kuntz Ficker (coord.) *La economía mexicana 1519-2010*, (México: El Colegio de México, 2012, pp. 148-231.

Kuntz, Ficker, Sandra y Elisa Speckman Guerra, "El Porfiriato". *Nueva Historia General de México*. (México: El Colegio de México, 2010) pp. 487-536.

Specifications and Drawings of Patents, Vol. 379. Estados Unidos, (EEUU: HathiTrust Digital Library, 1903).

La Muerte como *Pathosformel*: genealogía y resignificación del Arcano XIII en la cultura visual occidental. *Alegoría, tránsito y transformación en la imagen del Arcano XIII*

José Ezequiel Robles Luna[1]

Introducción

El Arcano XIII, mejor conocido como «La Muerte», es una de las imágenes más enigmáticas y polisémicas que existen en el imaginario occidental. Por su misma denominación llega a intimidar, y no es para menos, pues en el imaginario colectivo es común que la muerte se perciba con miedo, respeto o incluso se trate de evitar directamente. No obstante, su presencia —desde las alegorías lúdicas en los juegos de naipes renacentistas hasta

[1] José Ezequiel Robles Luna. Egresado de la carrera en Historia por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Sus líneas de interés giran en torno a la historia de las imágenes, el simbolismo y la resignificación cultural de los artefactos históricos

sus representaciones más contemporáneas— revela una serie de transformaciones en diversos elementos, al tiempo que demuestra la permanencia de ciertos íconos a través de los años.

Este estudio se propone investigar la evolución del significado y la iconografía de esta carta en diferentes contextos históricos, artísticos y culturales. Se considera tanto la dimensión esotérica como la representación simbólica, así como su influencia en la literatura y el arte a lo largo de la historia —aunque este no sea el centro de la investigación—, rastreando su trayectoria desde las barajas renacentistas hasta las apropiaciones del arte contemporáneo. Asimismo, se analiza su papel en la construcción de discursos en torno a los conceptos de la muerte y el cambio.

El análisis retomará los mecanismos de resignificación del símbolo, examinando su transición de alegoría lúdica a emblema esotérico y psicológico. Si bien se considera la dimensión esotérica y la representación simbólica, el estudio se centra en su influencia en la literatura y el arte a lo largo de la historia, de modo que, siempre se abordará desde una perspectiva histórica y mediante una metodología interdisciplinaria que combine la iconografía con la historia cultural.

Dicho lo anterior, también se hace la acotación de que para el análisis de la imagen del Arcano XIII se utilizará la metodología desarrollada por el historiador Aby Warbug (1866 – 1929); en particular, su concepto de *Pathosformel.* Este término refiere a aquellos gestos, actitudes o esquemas compuestos por

una alta carga emotiva,[2] tales como el dolor, el éxtasis o, en este caso, la confrontación con la Muerte, la cual se ha resignificado con el paso de los años.

Warburg planteaba una red de relaciones establecida entre los objetos, de la que surgen referencias que rompen los límites de la temporalidad y contigüidad —ya sea estilística o espacial—. Esto da pie a que una misma obra admita diferentes lecturas a lo largo del tiempo o,[3] en su defecto, mantenga interpretaciones análogas en diferentes momentos y contextos.

De este modo, es posible plantear el problema central que sustenta nuestro estado de la cuestión: la fragmentación de los estudios sobre el Tarot. Mientras los análisis histórico-iconográficos detallan una genealogía formal, los enfoques ocultistas prescriben significados dogmáticos; por su parte, las recepciones contemporáneas suelen ser descriptivas o se centran exclusivamente prácticas sociales. Ante este panorama, se plantea la siguiente interrogante:

¿Es posible integrar estas dimensiones? Partiendo de la premisa de que no solo cambia la imagen, cabe preguntarse: ¿por qué ciertos gestos dramáticos se mantienen y se adaptan a nuevos contextos histórico-culturales? En este sentido, la *Pathosformel* de la Muerte personificada y activa —desde sus precursores medievales y su mutación y arraigo en los diferentes mazos de Tarot clásicos, hasta las representaciones

[2] Fabián Javier Ludueña Romandini, "La imagen transtemporal: la 'ciencia sin nombre' de Aby Warburg," *Instantes y azares: escrituras nietzscheanas* (2017), 19-20
31,https://ficciondelarazon.org/wp-content/uploads/2019/08/luduencc83a.pdf.

[3] Cristina Tardas Ruiz y Rafael Guridi García, "Cartografías de la memoria. Aby Warburg y el Atlas Mnemosyne," *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*18, no. 23 (2013), 235.https://riunet.upv.es/server/api/core/bitstreams/bcb05482-406e-4817-84cc-3b1d475c2a7d/content.

contemporáneos que comparten características con figuras como la Santa Muerte en México— ofrece una genealogía visual que dota al Arcano XIII de una fuente rica de interpretaciones.

El problema central, tal como se plantea en el estado de la cuestión, es la fragmentación de los estudios sobre el Tarot: mientras los análisis histórico-iconográficos detallan una genealogía formal, los enfoques ocultistas prescriben significados dogmáticos, y las recepciones contemporáneas suelen ser descriptivas o centrarse exclusivamente en prácticas sociales. Frente a ello, una aproximación warburgiana permite integrar estas dimensiones al cuestionar no solo *cómo* cambia la imagen.

Aby Warburg comprende la imagen como un «organismo cultural vivo». Su obra *Atlas Mnemosyne* (inconclusa a su muerte) consistía en un montaje visual que pretendía cartografiar las migraciones y transformaciones de los «gestos de la vida interior» a través del tiempo y el espacio.

Un concepto complementario es el de *Nachleben,* que puede entenderse como «supervivencia». Desarrollado tanto por Aby Warburg como por Walter Benjamin, el *Nachleben* describe cómo las formas o imágenes del pasado se adaptan para seguir actuando en su presente; de este modo, trascienden la cronología lineal y dotan a las obras de arte de una «vida después de la vida».[4] Para Warburg, por lo tanto, las imágenes no mueren, sino que sobreviven en la memoria cultural.

---

[4] Mariela Silvana Vargas, "La vida después de la vida. El concepto de 'Nachleben' en Benjamin y Warburg", *Thémata. Revista de Filosofía*, no. 49 (enero-junio 2014), 318

En este sentido, la *Pathosformel* no es una simple copia a lo largo de los años, sino que representa la reactivación de una energía expresiva, sobreviviendo (*Nachleben*) de forma latente e incluso adquiriendo una función cultural dependiendo de la época en la que se encuentre

En consecuencia, al aplicar estos conceptos a nuestro objeto de estudio, el Arcano XIII —con su representación de la Muerte provista de una guadaña— se revela como una *Pathosformel* que el Tarot condensa y retransmite, cargándole una serie de distintas reinterpretaciones, dependiendo de la época en la que se encuentre.

La Muerte personificada en la cultura visual medieval

Desde antes de la Edad Media, la Muerte activa y personificada ya se encontraba plenamente conceptualizada y cristalizada en la cultura visual europea. La Danza Macabra[5] es una alegoría artística que estaba presente en el arte desde la peste negra (Siglo XIV), surgiendo como una respuesta al miedo que esta arrastraba consigo. y fue mutando en diferentes representaciones, incluso llegando a la música y a la literatura.[6] Considerando que este es un precedente directo de lo que sería el *Pathosformel* de la representación de la Muerte en los siglos posteriores.

---

[5] Sara Gabriela Baz Sánchez, "De la danza macabra a la quietud del cuerpo yacente. ¿Por qué la Muerte baila?," *HArtes* V, no. 9 (2023), 84, https://revistas.uaq.mx/index.php/hartes/article/view/1334/1121.

[6] "Danza macabra," *Ecología y sostenibilidad en la Edad Media: arte, ODS e innovación docente* (Universidad Complutense de Madrid), accedido el 21 de enero de 2026, https://www.ucm.es/ecologiaysostenibilidadenlaedadmedia/danza-macabra. https://cualia.es/nuestro-vals-mortal-la-danza-de-la-muerte-a-traves-de-los-siglos/ checa el grabado de la primera guerra mundial

La primera obra artística de este tipo de la que se tiene registro son las pinturas murales que adornaban el Cementerio de los Inocentes en París, realizadas entre 1424 y 1425, y destruidas en 1669 como parte de un proyecto para ensanchar las calzadas parisinas.[7] Aún se conservan réplicas realizadas por Guy Marchant en las que se observa que pretendían transmitir una sensación de igualdad al «llegarle a todas las personas»; no obstante, estas representaciones también cuentan con una jerarquización social, pues las clases más acomodadas se presentan en primer lugar y así, sistemáticamente, hasta llegar a la parte más baja de la pirámide social, simbolizando la mentalidad y la realidad de la época[8]

La Muerte, reflejada en las representaciones visuales de la época, es retratada como un esqueleto (o un cadáver en descomposición directamente) arrastrando a representantes de todos los estamentos sociales hacia la tumba. Esto la dotó de una imagen de agente igualitario e implacable, en movimiento y siempre omnipresente, pues sintetiza algunas de las visiones de la muerte en la Edad Media: se considera una realidad universal e inesperada que no distingue edad ni condición socioeconómica, y ante la cual tanto la fama como la riqueza son transitorias.[9]

---

[7] Ibidem
https://cualia.es/nuestro-vals-mortal-la-danza-de-la-muerte-a-traves-de-los-siglos/

[8] Ibidem

[9] Funeral Natural, "¿Qué es la danza macabra o danza de la muerte?," publicado el 11 de septiembre de 2025, accedido el 23 de enero de 2026, https://www.funeralnatural.net/articulos/que-es-la-danza-macabra-o-danza-de-la-muerte.

A finales del siglo XV se realizaron las primeras barajas de triunfos, conocidas actualmente como el mazo Visconti, el cual se constituía por 78 cartas: 22 eran alegóricas y 56 representaban a la corte (paje, caballero, reina y rey) con sus respectivos números. Este tenía un uso lúdico y, además, contenía imágenes de divinidades clásicas y figuras de aves, fénix, tortugas,[10] entre otras.

Fig. 1. *Danza macabra* de Giacomo Borlone, un fresco pintado entre 1484-1485 en el Oratorio de la Disciplina, de la iglesia de Clusone, población cerca de Bérgamo en Italia

En sus orígenes renacentistas, el Tarot no fue concebido como un sistema esotérico ni como un dispositivo de adivinación, sino como un juego de naipes alegórico destinado principalmente a los círculos cortesanos del norte de Italia. Tal

[10] Tania Vanessa Álvarez Portugal, "El mago, el coche, el ermitaño y el colgado del Tarot Visconti-Sforza" (tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, s.f.), 6, https://ru.dgb.unam.mx/server/api/core/bitstreams/9cb763f5-ed10-4fb1-a35c-9795fde66252/content

como han demostrado Michael Dummett y Ronald Decker, las primeras barajas de triunfos surgieron en un contexto lúdico-aristocrático en el que las imágenes funcionaban como alegorías morales, sociales y políticas, comprensibles para un público instruido, pero carentes aún de un marco doctrinal ocultista formalizado.[11]

El Arcano XIII en los primeros mazos de Tarot

Este punto resulta clave para comprender la representación temprana del Arcano XIII en los mazos del siglo XV, pues en este contexto la imagen de la Muerte no opera como una advertencia metafísica individual ni como un símbolo de transformación interior, sino como una figura moralizante colectiva, heredera directa de tradiciones visuales medievales como la Danza Macabra. Su función principal era recordar la fragilidad de las jerarquías sociales y la inevitabilidad del destino humano, más que inducir una lectura introspectiva o espiritual.[12]

Cabe aclarar que existen tres mazos Visconti que han llegado hasta la actualidad pero de forma fragmentada; cada uno lleva el nombre del recinto en el que se encuentra resguardado: el Brera-Branbilla Visconti, nombrado así por la Galería de Arte Brera de Milán; el Cary-Yale Visconti, ubicado en la colección Beinecke de la Biblioteca Beinecke de la Universidad de Yale; y, por último, el Pierpont Morgan-Bergamo Visconti-Sforza. Este último está constituido por 74 cartas repartidas en tres sedes: 35

---

[11] Michael Dummett, *The Game of Tarot: From Ferrara to Salt Lake City* (London: Duckworth, 1980).

[12] Sara Gabriela Baz Sánchez, "De la danza macabra a la quietud del cuerpo yacente. ¿Por qué la Muerte baila?", *HArtes* V, no. 9 (2023), 71–84.

en la Biblioteca Pierpont-Morgan (Nueva York), 26 en la Academia Carrara y 13 en la colección privada de la familia Colleoni en Bérgamo.

Dentro de las 22 cartas alegóricas previamente mencionadas se encontraba la carta de la Muerte —es preciso aclarar que este mazo no posee nombres en sus cartas—, la cual es representada como una figura esquelética.

En esta representación podemos rescatar los siguiente:

Fig. 2. Representación de la Muerte en el Tarot de Visconti . Sforza

La Muerte (objeto central de este análisis) aparece personificada como un cuerpo humano en estado de descomposición que se encuentra montando un caballo. Esta iconografía se asocia comúnmente con el movimiento y el tránsito, lo que refuerza la concepción de la Muerte como un proceso de paso. La figura cuenta con una postura firme y erguida, la cual le otorga un aire intimidante y la define como una fuerza imparable.

Porta una guadaña —instrumento agrícola utilizado durante la cosecha— que apunta hacia abajo, donde se encuentran figuras humanas caídas con diferentes tipos de vestimentas, lo cual coincide con las representaciones de las danzas macabras previamente analizadas.

La transformación del Tarot en un sistema esotérico se produjo de manera gradual entre los siglos XVIII y XIX, en estrecha relación con el surgimiento del ocultismo moderno europeo. En este proceso, las cartas dejan de ser simples piezas de un juego para convertirse en soportes simbólicos de conocimiento, cargados de correspondencias místicas, cosmológicas y, posteriormente, psicológicas.[13] Este cambio de estatuto implica una resignificación profunda del Arcano XIII: la muerte deja de ser entendida únicamente como un acontecimiento externo y social para convertirse en un proceso interno de ruptura, tránsito y renovación del sujeto.

[13] Ronald Decker y Michael Dummett, *A History of the Occult Tarot: 1870–1970* (London: Duckworth, 2002).

La estandarización iconográfica del Arcano XIII en el Tarot

Lo relevante de este desplazamiento es que no supone una eliminación de los elementos visuales heredados, sino su relectura simbólica. La persistencia de ciertos gestos, atributos y composiciones confirma que la imagen de la Muerte sobrevive a través de distintos regímenes de sentido, lo que refuerza la pertinencia de abordarla como una *Pathosformel* en el sentido warburgiano.

Fig. 3. Arcano XIII "La Muerte" del Tarot de Marsella

Posteriormente, con la aparición del Tarot de Marsella a mediados del siglo XVIII, se introdujo una imagen de la Muerte más estandarizada: un esqueleto con los huesos completamente expuestos y la guadaña apuntando hacia abajo. Si bien el *Pathosformel* de la igualdad ante las personas se mantiene, esta representación ya carece del caballo que aparecía con anterioridad.

La reinterpretación esotérica del Arcano XIII (siglos XVIII–XX)

Ya en el siglo XX, con la colaboración entre Arthur Edward Waite y Pamela Colman Smith para crear el Tarot Rider-Waite-Smith, se observa una conjunción de todas las ideas previamente expuestas. En palabras del propio Waite en *The Pictorial Key to the Tarot*: «No significa muerte corporal, sino un cambio, transformación y paso»[14] lo cual dota a la carta de una interpretación formalizada. En esta imagen, el esqueleto regresa a montar un caballo blanco, pero viste una armadura completamente negra; ante él se encuentra un obispo rindiendo pleitesía y, al fondo, un sol entre dos torres. Esta vez, en lugar de portar una guadaña, sostiene una bandera negra ondeando con una rosa blanca: la *Pathosformel* del miedo se encauza hacia una energía de renovación.

---

[14] (Arthur Edward Waite, *The Pictorial Key to the Tarot*, ed. J. B. Hare (Internet Sacred Text Archive, 1999), 120 consultado el 22 de noviembre de 2025 en https://sacred-texts.com/Tarot/pkt/pkt0303.htm

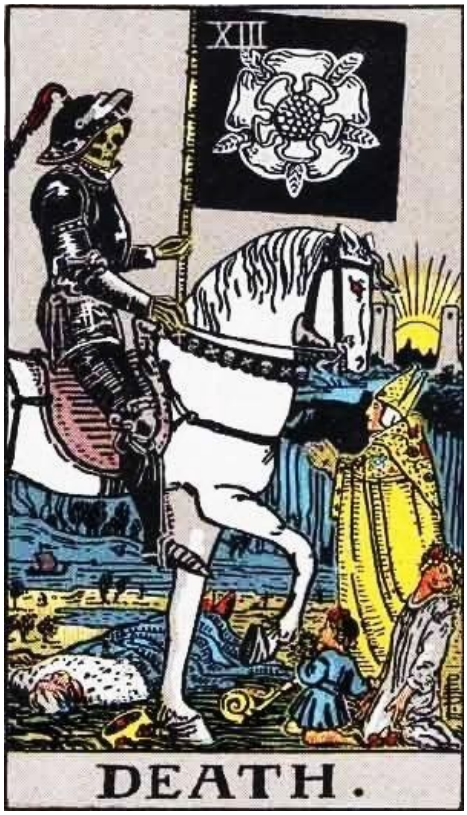

Fig. 4. Arcano XIII en el Tarot Rider Waite - Smith

Por ejemplo, la guadaña —como se mencionó anteriormente— se vincula originalmente al trabajo agrícola y remite al acto de segar aquello que ha alcanzado su madurez. En este sentido, la muerte no se presenta como un acto arbitrario o caótico, sino como un momento inscrito en un orden temporal cíclico, donde el fin es condición necesaria para la renovación.[15]

[15] Robert M. Place, *The Tarot: History, Symbolism, and Divination* (New York: Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2005).

Esta asociación simbólica resulta fundamental para comprender por qué el Arcano XIII no remite exclusivamente a la aniquilación, sino también al tránsito y a la transformación.

En las representaciones medievales y renacentistas —desde la Danza Macabra hasta los primeros mazos de Tarot—, la guadaña refuerza el carácter activo de la Muerte como agente igualador e implacable. Su presencia subraya una concepción de la muerte como fuerza en movimiento, capaz de irrumpir en la vida humana sin distinguir estamento, riqueza o poder.[16]

La permanencia de este atributo incluso en mazos posteriores, donde otros elementos iconográficos se transforman o desaparecen, confirma que la guadaña funciona como un núcleo expresivo estable de la *Pathosformel* de la Muerte. A través de ella se condensan nociones de tiempo, inevitabilidad y límite, lo cual permite que la imagen conserve su potencia emotiva aun cuando su interpretación simbólica se desplace.

El análisis comparativo de los principales mazos históricos permite observar cómo el Arcano XIII mantiene una estructura visual reconocible, al mismo tiempo que experimenta modificaciones significativas en su puesta en escena. En el Tarot Visconti-Sforza, la muerte aparece representada como una figura activa, montada a caballo y armada con una guadaña, lo que enfatiza la idea de tránsito, movimiento e intervención directa. Las figuras humanas abatidas refuerzan la dimensión igualitaria del destino mortal, en consonancia con la tradición visual de la Danza Macabra.

Con la consolidación del Tarot de Marsella, la imagen se vuelve más esquemática y estandarizada. Aunque desaparece el caballo, la postura activa del esqueleto y la presencia de restos

---

[16] Universidad Complutense de Madrid, "Danza macabra", *Ecología y sostenibilidad en la Edad Media*.

humanos preservan la carga dramática de la escena. Esta simplificación formal no implica una pérdida de significado, sino una codificación visual que facilita la reproducción y circulación de la imagen en distintos contextos culturales y geográficos.

En el Tarot Rider–Waite–Smith se produce una síntesis de tradiciones previas junto con una reinterpretación esotérica explícita. La figura de la Muerte recupera el caballo (ahora blanco) y se incorporan símbolos de renovación que orientan la lectura hacia la transformación espiritual, más que hacia la destrucción física. Tal como señala Arthur Edward Waite, la carta no debe interpretarse como una referencia a la Muerte corporal, sino como un símbolo de cambio profundo y necesario.

Estas variaciones confirman que la *Pathosformel* del Arcano XIII no reside en un motivo aislado, sino en una constelación de gestos, posturas y atributos que se reorganizan de acuerdo con las necesidades simbólicas de cada época.

El Arcano XIII en la cultura visual contemporánea

La recepción contemporánea del Tarot muestra su vigencia en la cultura popular y el arte. Una práctica común desde el siglo XX es la creación de mazos de Tarot propios, tanto por parte de artistas reconocidos (como Leonora Carrington) hasta de artistas locales, lo que dota al sistema de una gran diversidad. En México, esta recepción no es pasiva, sino que implica una apropiación creativa donde la *Pathosformel* del Arcano XIII entabla un diálogo con las iconografías culturales locales de la región.

La *Pathosformel* del Arcano XIII llega a presentar similitudes con otra figura esotérica y de veneración para algunas personas en especial en el territorio mexicano: la Santa Muerte. Esta figura llega a compartir ciertos elementos iconográficos

(dependiendo de la representación) siendo el más constante es la guadaña y, de manera más evidente, la conformación de la figura por un esqueleto arropado por una túnica que varía de color. De este modo, aunque visualmente pueden parecer figuras idénticas, el sincretismo natural de esta figura la dota de una nueva formula: suele ser representada de forma estática, coronada y portando globos terráqueos, pasando entonces de una sensación de movimiento implacable a una presencia que, según sus creyentes, es de protección, cercanía y benevolencia.

Fig. 5. Representación de la Santa Muerte en calles del centro de la Ciudad de México

De modo que, compartir similitudes visuales, las representaciones distan mucho entre sí, y es importante no confundir una representación con otra.

Ahora bien, este recorrido revela que el poder perdurable del Arcano XIII radica en su cualidad de *Pathosformel*: una forma lo suficientemente potente para ser cargada de diversos significados —que incluso llegan a ser opuestos— sin perder su núcleo, definido por el cambio, la alternancia y el miedo.

La evolución de la carta no es una mera variación de estilos, sino la historia de cómo en diferentes regiones y culturas han gestionado el miedo primordial a la muerte. Mientras que en la Edad Media funcionó como una alegoría moralizante colectiva, el ocultismo moderno lo interiorizó como un proceso de muerte y renacimiento del yo. Por su parte, la cultura popular mexicana contemporánea, en diálogo con el Tarot, parece estar externalizándola de nuevo, pero como un vínculo comunitario de protección. Nace así una nueva fórmula que comienza a desprenderse del canon analizado y que constituye, en sí misma, material para su propio estudio.

Conclusiones.

La carta de la Muerte en el Tarot es mucho más que un arcano entre veintidós: es un documento de la memoria cultural del Occidente y de su expansión global. A través del concepto de Aby Warburg, ha sido posible interpretarla como una representación que cuenta con los conceptos *Pathosformel y nachleben*. Esto es: un esquema visual particular que nace en las Danzas Macabras medievales, se adapta a un juego de salón, es racionalizado y sublimado por el esoterismo decimonónico como símbolo de transformación psicológica y, en la actualidad, dialoga con iconografías sincréticas como la Santa Muerte.

El recorrido histórico e iconográfico del Arcano XIII demuestra que su perdurabilidad no radica en la estabilidad de sus significados, sino en su capacidad de sobrevivir mediante la transformación. Desde las Danzas Macabras medievales hasta las apropiaciones contemporáneas, la imagen de la Muerte ha funcionado como un dispositivo visual para gestionar uno de los miedos fundamentales de la experiencia humana.

Leída desde la perspectiva de Aby Warburg, la carta de la Muerte puede comprenderse como una *Pathosformel* migrante: una forma cargada de energía emotiva que atraviesa épocas y culturas, adaptándose a nuevos discursos sin perder su núcleo expresivo. En este sentido, presenta las características de *nachleben*, pues el Arcano XIII no representa una muerte única, sino una pluralidad de sentidos que oscilan entre el terror, la transformación y la esperanza.

Su estudio, por lo tanto, trasciende el ámbito de lo esotérico para inscribirse en una historia cultural de las emociones y los símbolos. Comprender la biografía de esta imagen es comprender una de las formas en que la humanidad ha intentado dotar de sentido —ya sea aterrador, esperanzador o protector—

a su condición finita. El Arcano XIII, en última instancia, no habla de una muerte, sino de las múltiples vidas de la imagen de la muerte; demuestra que, en el reino de lo simbólico, nada termina: todo se transforma y sobrevive.

Referencias

Baz Sánchez, Sara Gabriela. "De la danza macabra a la quietud del cuerpo yacente. ¿Por qué la Muerte baila?" HArtes V, no. 9 (2023), 71–84. https://revistas.uaq.mx/index.php/hartes/article/view/1334/1121

Decker, Ronald, y Michael Dummett. A History of the Occult Tarot: 1870–1970. London: Duckworth, 2002.

Dummett, Michael. The Game of Tarot: From Ferrara to Salt Lake City. London: Duckworth, 1980.

Funeral Natural. "¿Qué es la danza macabra o danza de la muerte?" Accedido el 31 de enero de 2026. https://www.funeralnatural.net/articulos/que-es-la-danza-macabra-o-danza-de-la-muerte

Huson, Paul. Mystical Origins of the Tarot: From Ancient Roots to Modern Usage. Rochester, VT: Destiny Books, 2004.

Kaplan, Stuart R. The Encyclopedia of Tarot, Vols. I–IV. New York: U.S. Games Systems, 1978–2010.

Ludueña Romandini, Fabián Javier. "La imagen transtemporal: la 'ciencia sin nombre' de Aby Warburg." Instantes y azares: escrituras nietzscheanas 19-20 (2017), 31–46.

https://ficciondelarazon.org/wp-content/uploads/2019/08/luduencc83a.pdf.

Place, Robert M. The Tarot: History, Symbolism, and Divination. New York: Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2005.

Tardas Ruiz, Cristina, y Rafael Guridi García. “Cartografías de la memoria. Aby Warburg y el Atlas Mnemosyne.” EGA Expresión Gráfica Arquitectónica 18, no. 23 (2013), 228–36. https://riunet.upv.es/server/api/core/bitstreams/bcb05482-406e-4817-84cc-3b1d475c2a7d/content.

Universidad Complutense de Madrid. "Danza macabra." Ecología y sostenibilidad en la Edad Media: arte, ODS e innovación docente. Accedido el 31 de enero de 2026. https://www.ucm.es/ecologiaysostenibilidadenlaedadmedia/danza-macabra.

Vargas, Mariela Silvana. “La vida después de la vida. El concepto de ‘Nachleben’ en Benjamin y Warburg.” Thémata. Revista de Filosofía, no. 49 (enero-junio 2014), 315–27. https://revistascientificas.us.es/index.php/themata/article/view/312/278

Waite, Arthur Edward. The Pictorial Key to the Tarot. London: Rider, 1910. Reedición digital: Internet Archive. https://archive.org/details/A.EWaiteThePictorialKeyToTheTarot

Tesis: Álvarez Portugal, Tania Vanessa. “El mago, el coche, el ermitaño y el colgado del Tarot Visconti-Sforza.” Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México,

Facultad de Filosofía y Letras, s.f. https://ru.dgb.unam.mx/server/api/core/bitstreams/9cb763f5-ed10-4fb1-a35c-9795fde66252/content.

López Martínez, Andrea. Tarot. La trayectoria de un artefacto: Etnografía en México. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, 2018. https://tesiunamdocumentos.dgb.unam.mx/ptd2018/diciembre/0783854/0783854.pdf

Artículos y Recursos Digitales:

"Death – La Morte." Tarot Heritage. Consultado en 2025. https://Tarot-heritage.com/from-trionfi-to-majorarcana/death-la-morte/

Fanjul, Sergio C. "Del 'Loco' al 'Mundo': el reverso cultural del Tarot, mucho más que videntes y adivinación." El País, 7 de noviembre de 2024. Consultado el 30 de noviembre de 2025 en https://elpais.com/cultura/2024-11-07/del-loco-al-mundo-el-reverso-cultural-del-Tarot-mucho-mas-que-videntes-y-adivinacion.html.

Recursos Iconográficos:

"Visconti–Sforza Tarot." The Morgan Library & Museum. Consultado en 2025. https://www.themorgan.org

"Rider–Waite–Smith Tarot Images." U.S. Games Systems. Consultado en 2025. https://www.usgamesinc.com. Obras de Aby Warburg:

Warburg, Aby. El renacimiento del paganismo: aportaciones a la historia cultural del Renacimiento europeo. Edición a cargo de Felipe Pereda. Madrid: Alianza Editorial, 2010.

Estudios sobre Aby Warburg y Teoría de la Imagen:

Didi-Huberman, Georges. Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2004.

Listado de figuras

Figura 1. Detalle del fresco *La danza macabra y el triunfo de la muerte* (1485) de Giacomo Borlone de Burchis, ubicado en el Oratorio de los Disciplini (Clusone, Italia).**Fuente:** Fotografía de Paolo da Reggio disponible en Wikipedia (https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Clusone_danza_macabra_detail.jpg).

Figura 2. Arcano de La Muerte, perteneciente al mazo de cartas *Cary-Yale Visconti Tarot* (c. 1442-1447), atribuido al pintor Bonifacio Bembo. **Fuente:** Imagen provista por la Beinecke Rare Book & Manuscript Library de la Universidad de Yale, consultada a través de Wikipedia (https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Cary-Yale_Tarot_deck_-_Death.jpg).

Figura 3. Arcano XIII (La Muerte), perteneciente a una edición histórica del *Tarot de Marsella* publicada en París (1890) por la editorial Lequart. **Fuente:** Archivo digitalizado por la Biblioteca Nacional de Francia (Gallica BnF), consultado a través de Wikimedia Commons (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:T13_Tarot.png).

Figura 4. Arcano XIII (La Muerte), perteneciente al *Tarot Rider-Waite-Smith* (Edición clásica de 1910), ilustrado por

Pamela Colman Smith. **Fuente:** Archivo iconográfico histórico consultado a través de Wikipedia (https://en.wikipedia.org/wiki/Death_(tarot_card)).

En estudios como el Arte y su Historia, en tiempo presente se cuenta con acervos bibliográficos y documentales extensos que han documentado simbolismos, códigos e imágenes. Sin embargo, en contraste, el Tarot dentro de su riqueza enfrenta una amplia carencia. Tenemos por un lado un gran número de mazos históricos no estudiados, por otro la multiplicidad de testimonias que registran su devenir, y desde el presente, su constante re-elaboración simbólica, sin que esto se registre en bases, compendios u acervos especializados. Desde las Humanidades y las Ciencias Sociales se apila entonces un cúmulo de temas que al final son problemáticas y propuestas de estudio no resueltas.

En este segundo volumen se presentan nuevas miradas, que desde distintos campos de especialidad y, sobre todo, desde distintos intereses humanos que analizan al Tarot como un objeto de estudio académico. Esta edición dentro de la Colección Compendium Tarot Mexicanus se suman a los esfuerzos del sello Programa Editorial para la Profesionalización de Humanistas, para incluir voces jóvenes en las discusiones contemporáneas.